

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA PADA KELOMPOK B TK NW LELUPI KECAMATAN SIKUR

Siti Maryam
TK NW Lelupi Kecamatan Sikur
lelupimaryam33@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka pada B TK NW Lelupi kecamatan Sikur tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK NW Lelupi kecamatan Sikur.. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 25% pada siklus I dan meningkat menjadi 100% pada siklus II. Aktivitas guru juga meningkat dengan nilai rata-rata 3 meningkat menjadi 4 pada siklus II. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak

Kata Kunci : Motorik Halus Anak, Permainan Gambar, Simbol

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, keperibadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Undang – Undang No. 20, Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan, “ Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pengertian pendidikan menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kesadaran, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dalam Undang – Undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 23 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (TK / RA), non formal (Klober/TPA), informal (pendidikan keluarga dan pendidikan yang diadakan oleh lingkungan misalnya, Posyandu, BKB, dll). PAUD memiliki fungsi utama mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial, emosional. PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki kegiatan selanjutnya.

Dalam Permen 146 pasal 1 PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti di TK NW Lelupi Kecamatan Sikur khususnya pada kelompok B usia (5-6) tahun, peneliti menemukan adanya masalah yaitu tentang kemampuan anak berhitung, berkomunikasi, sikap kerjasama, kemampuan kognitif dan kemampuan motorik halus masih rendah. Siswa kurang memperhatikan guru pada saat kegiatan pembelajaran, selain itu siswa sering tidak masuk sekolah. Kegiatan pembelajaran di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Berhitung Awal

a. Pengertian kemampuan Kognitif

Menurut Piaget (Santrock, 2007 : 48) kognitif adalah bagaimana cara anak berpendapat dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Piaget menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan mengenai empat tahap perkembangan kognitif dua proses yang mendasari perkembangan tersebut adalah organisasi dan adaptasi. Dengan pengorganisasian pengamatan dan pengalaman kita menyesuaikan pemikiran kita dengan ide – ide baru. Piaget percaya bahwa kita beradaptasi dalam dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi saat menggabungkan informasi keadaan pengetahuan mereka agar cocok dengan informasi dan pengetahuan baru.

Gagne (Sujiono, 2011 : 1.20) mengemukakan kognitif adalah kemampuan membedakan (diskriminasi) konsep yang riil membuat definisi-definisi merumuskan peraturan berdasarkan dalil-dalil. Kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak laku, cara individu bertindak yaitu cepat atau lambat dalam memecahkan suatu masalah yang hadapinya. Selanjutnya Woolfolk (Sujiono, 2011 : 1,21) mengemukakan bahwa kognitif merupakan salah satu beberapa kemampuan untuk memperoleh atau menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di TK. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Menurut Vhaplin (Asrori : 2007) kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir daya menghubungkan ,kemampuan menilai,kognitif merupakan suatu proses berpikir,yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Melalui pengembangan kognitif anak diharapkan untuk memahami situasi yang terjadi dilingkungannya seperti penyebab banjir ,sakit gigi , dan sebagainya. Senada dengan hal diatas Depdiknas (2007 :3) juga mengemukakan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa untuk menghubungkan ,menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dengan kata lain anak

akan membangun dunia kognisi mereka sendiri karena anak mampu mengolah informasi yang diterima untuk mengembangkan gagasan baru tidak hanya sekedar menerima informasi dari lingkungan.

b. Pengertian Kemampuan Berhitung

Pengertian kemampuan berhitung menurut Susanto (2011;98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat emingkatkan ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Ratnaningsih (2013: 63) mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kemampuan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

c. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Depdiknas (2000 : 2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di TK yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks . Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistimatis sejak dini melalui pengamatan benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi disekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Piaget (dalam Suyanto.S, 2005 :165) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai logicomathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi

tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu tetapi; memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.

Jadi dapat disimpulkan tujuan dan pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

d. Indikator Kemampuan Berhitung Anak Usia Kelompok B

Berdasarkan Kurikulum 2013 indikator kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun pada bidang Matematika (berhitung) adalah sebagai berikut :

1. Membilang/menyebut urutan bilangan sampai 10
2. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10)
3. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10
4. Mebedakan konsep banyak-sedikit, lebih-kurang, sama-tidak sama.
5. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)
6. Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama lebih banyak dan lebih sedikit.,
7. Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kumpulan benda)
8. Menyebutkan hasil pengurangan (memisahkan kumpulan benda) dengan benda sampai 10.

Peraturan Menteri pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa indikator pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun bidang matematika adalah :

1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
2. Membilang banyak benda sampai 20
3. Mengenal konsep bilangan
4. Mengenal lambang bilangan

e. Prinsip – prinsip Berhitung pada Anak Usia Dini

Depdiknas (2008 :8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di TK yaitu : permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak mudah ke sukar dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.

Yew (dalam susanto, 2011 : 103) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikkan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari – hari.

Dari prinsip-prinsip berhitung diatas dapat disimpulkan prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya.

e. Tahap Penguasaan Berhitung

Depdiknas (2000 : 7) mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung yaitu penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit seperti pengenalan warna , bentuk , dan menghitung bilangan.

Masa transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit itu masih ada mulai dikenalkan bentuk lambang dan abstrak, dimana benda konkrit itu masih dikenal bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. misalnya ketika guru menjelaskan konsep satu dengan

menggunakan benda (satu buah pensil) anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

Burns & Lorton (Sudono A.2010 : 22) menjelaskan lebih terperinci bahwa setelah konsep dipahami oleh anak,guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. Sedangkan lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan persegi empat unjtuk menggambarkan konsep bentuk.

Dapat disimpulkan bahwa berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung yaitu Penguasaan Konsep, masa transisi, dan lambang.

g. Manfaat Pengenalan Berhitung

Kecerdasan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan,pola dan logika dan pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap, mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya di sekolah dasar.

Suyanto S. (2005 : 57) manfaat utama pengenalan matematika termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis. Permainan matematika menurut siswanto (2008 : 44) mempunyai manfaat bagi anak-anak,dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berpikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung.memiliki apresiasi ,konsentrasi, serta ketelitian yang tinggi.Mengetahui konsep ruang dan waktu mampu memperkirakan urutan sesuatu. Kecerdasan matematika logika juga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu memusakan rasa ingin tahu anak. Oleh karena guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan membri penjelasan logis,selain guru perlu memberikan permainan-permaianan yang motivasi logika anak.

Sujiono (2008 : 11.5) menyatakan permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain : pertama pembelajaran anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

h. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung Pada Anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung maka orang tua dan Guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia dini masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung dijalur matematika ,karena usia di TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan contohnya : ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda 9 satu buah apel) anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi / rangsangan /motivbasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Di yakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang dipelajari sesuai dengan minat ,kebutuhan dan kemampuannya (Murdjito, 2007 : 23)

i. Permainan berhitung di Taman Kanak- kanak

Teori yang medasari permainan berhitung di Taman Kanak-kanak sebagai berikut :

1. Tingkat perkembangan mental anak

Jean Piaget menyatakan bahwa, kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam pendidikan anak. Artinya sebagai proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis, selain itu juga kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan . Anak usia TK berada pada tahapan pra operasional kongkret dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tetang besar, bentuk dan benda – benda didasarkan pra interpretasi dan pengalamannya (persepsi diri).

2. Masa Peke Berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar, apabila anak sudah menunjukkan masa peke (kematangan) untuk berhitung maka orang tua dan guru harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Anak usia dini masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia di TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

3. Perkembangan awal merupakan perkembangan selanjutnya

Hurlock (1993) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhi segala kebutuhan fisik maupun psikis di awal perkembangan selanjutnya. Dalam studi klinis sejak bayi hingga dewasa yang dilakukan oleh Erikson (dalam Elizabeth B. Hurlock, 1978:26) menyimpulkan bahwa masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia tempat dimana kebaikan dan sifat buruk akan berkembang mewujudkan diri meskipun lambat tetapi pasti. Selanjutnya Erikson menerangkan apa yang akan dipelajari seorang anak tergantung bagaimana orang tua memenuhi kebutuhan anak akan makanan, perhatian, cinta kasih, sekali ia belajar sikap demikian akan mewarnai persepsi individu di masyarakat.

Crumley .E.E dkk Gagne RM dan Smith, dkk (dalam Elizabeth .B Hurlock, 1978 : 26) menunjukkan bukti bahwa sejarah anak yang mempunyai kesulitan penyesuaian sejak tahun-tahun prasekolah hingga sekolah menengah atau Universitas telah memperhatikan bahwa banyak diantara mereka sangat buruk penyesuaian dirinya pada masa kecil hingga tidak pernah dalam suatu kelompok atau mempunyai banyak teman. Sabagai tambahan banyak diantaranya menderita kesulitan berbicara, sekolah serta enuretik dan keluarga mereka menganggapnya sebagai “*anak yang penuh masalah* “. Dari studi riwayat anak nakal Glueck (dalam Elizabeth B.Hurlock, 1978;26) menyimpulkan bahwa remaja yang berpotensi menjadi nakal dapat diidentifikasi sedini usia dua atau tiga tahun karena perilaku anti sosialnya.

j. Kegiatan Berhitung Pada Anak Usia Dini

Dalam pembelajaran matematika dapat banyak keterampilan yang dapat dikuasai anak didik, namun bagi usia dini khususnya anak TK keterampilan matematika dapat diajarkan pada mereka tidak sebanyak dan sesulit anak-anak di atas usianya. Adapun keterampilan yang dapat dilatih bagi anak-anak TK antara lain :

1. Mencacah

Mencacah merupakan dasar dari semua pekerjaan yang berkaitan dengan bilangan. Ada 4 hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan mencacah yaitu :

- a) Anak perlu belajar mengetahui nama bilangan satu, dua, tiga dan seterusnya.
- b) Anak-anak harus belajar bahwa kita mencacah satu bilangan untuk setiap benda.
- c) Jawaban terhadap pertanyaan “ada berapa” atau “berapa banyaknya”.
- d) Banyaknya bilangan tetap sama tidak berubah dari mana kita mulai mencacah.

2. Membuat pola

Pola merupakan urutan dari warna, bentuk, benda, suara atau gerakan-gerakan yang dilakukannya berulang kali diantaranya :

- a) Pola visual : Pola ini merupakan pola yang tampak atau jelas oleh mata.
- b) Pola auditori : pola ini biasanya ditemukan dalam melodi musik, tepuk tangan.
- c) Pola fisik : pola ini terdapat dalam tarian dan gerakan-gerakan yang berurutan.

3. Membilang

Pertama anak mencoba membilang dengan mengingat dan meniru dari orang tua atau anak yang lebih tua darinya., sering terdengar anak kecil membilang seperti , satu, dua , empat, sembilan , sepuluh., kedengarannya asing tapi seperti ini suatu yang biasa.

Permainan Kartu Angka

a. Bermain

1. Pengertian bermain

Gallahue (dalam Umy, 2009:85) mengatakan bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang,sukarela dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaan tangan atau seluruh anggota tubuhnya.

Sugianto (200,:11) bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain.Bermain memberi anak perasaan menguasai atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya.

Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain yang harus diperhatikan orang tua,bermain haruslah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak.

Menurut N. Murdiati (2002) kegiatan bermain yang dilakukan harus berdasarkan inisiatif anak.Seorang anak harus diberikan kesempatan untuk memilih kegiatan bermainnya sendiri dan menentukan bagaimana melakukannya. Bermain mempunyai manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak,sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungan dan siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

2. Beberapa ciri bermain

- a. Menyenangkan
- b. Tidak memiliki tujuan tidak boleh ada intervensi
- c. Bersifat spontan
- d. Bermain berarti anak aktif melakukan kegiatan
- e. memiliki hubungan yang sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas , pemecahan masalah, belajar bahasa.

3. Jenis Bermain

Jenis bermain berdasarkan aktivitas fisik dan sumber kesenangan adalah sebagai berikut :

- a. Bermain aktif, seorang anak melakukan sendiri dalam sumber rasa senang yang diperoleh anak itu sendiri.

- b. Bermain pasif adalah anak melakukan kegiatan dengan sedikit menggunakan aktivitas fisik dan sumber rasa senangnya diperoleh dari aktivitas yang dilakukan orang lain

4. Manfaat Bermain

- a. perkembangan fisik motorik
- b. Perkembang kognitif dan bahasa
- c. Perkembangan sosial emosional

Kreatif / Kreativitas

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (1990 : 464) kreativitas artinya kemampuan mencipta. Untuk dapat hal yang baru dibutuhkan banyak masukan dalam berbagai bidang yang akan memacu akal untuk mencipta, sedangkan kak seto (2004 : 14) mengemukakan tentang kreativitas sebagai berikut : kreativitas diartikan sebagai kemampuan mencipta atau menghasilkan produk, kemampuan berfikir akan bersikap, kemampuan menyibukkan diri dan berdaya guna dan sebagai pendorong baik internal maupun eksternal..

Sedangkan menurut clark (dalam Kak Seto, 2004 : 14) mengatakan bahwa : Kreativitas adalah sebuah konsep majemuk dan tidak mungkin dipisahkan secara terpisah, kreativitas terdiri dari 4 matra yang berfungsi secara integral. Keempat matra tersebut adalah : Intuisi ,(intuitive) , berfikir, (thinking) , merasa (feeling) dan pengindraan (sensing).

Menurut Anggani Sudomo, MA (1997 :1) mengemukakan : kreativitas anak adalah daya uuntuk menciptakan sesuatu yang baru dalam berbagai aktivitas anak sehari – hari.

Anak – anak yang kreatif dikenali dengan ciri – ciri perilaku dan tindakan yang nampak dalam diri anak. Ahli Guilford (dalam Kak Seto 2004 : 21) mengemukakan bahwa prestasi atau perilaku kreatif sangat ditemukan oleh ciri – ciri efektif disamping ciri – ciri kognitif yang aptitude. Beberapa ahli sepakat tentang ciri – ciri atau tanda – tanda kepribadian kreatif yaitu :

- Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- Mempunyai inisiatif

- Bebas dalam berfikir
- Bersifat ingin tahu
- Selalu ingin mendapatkan pengalaman baru
- Percaya pada diri sendiri
- Penuh semangat (enegetik)
- Berani mengambil resiko
- Berani berpendapat dan mempunyai keyakinan.

Sedangkan ciri-ciri kreativitas yang dapat dilihat pada anak diungkapkan oleh Torrance , Munandar (dalam anggani Sudomo, 1997 : 3) adalah sebagai berikut :

- Kelancaran, kecepatan dan lancar dalam mengeluarkan informasi, pendapat pemikiran untuk menciptakan yang baru
- Luwes mengeluarkan dan menerima pendapat
- Alternatif / pilihan dapat memilih beberapa alternatif yang tepat
- Orisinil / asli yang dibuat atau diciptakan selalu asli tidak meniru dan bertanggung jawab.
- Elaborasi / dikerjakan dengan rinci, tekun dan cermat selalu mengerjakan karya.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK NW Lelupi kecamatan Sikur kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 17 anak dan terdiri atas 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan dengan usia rata-rata 5-6 tahun.

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK NW Lelupi kecamatan Sikur kabupaten Lombok Timur yang merupakan tempat tugas peneliti dimana TK ini berada di pinggir jalan raya jurusan Gunung Siu –Loyok, satu kompleks dengan Masjid Lelupi, di sebelah kiri sawah yang berdampingan dengan Polindes, serta di belakang TK dikelilingi sawah dan berbatasan dengan DusunWengkang.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai bulan Pebruari sampai dengan April 2017.

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah pencapaian prestasi anak dengan ketentuan sebagai berikut: Keberhasilan penelitian ini dilihat dari prestasi belajar mencapai ketuntasan klasikal yaitu jika $\geq 85\%$ anak mendapat skor minimal bintang 3.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Hasil observasi diperoleh hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

| Aspek Yang Dinilai | Pertemuan 1 | Pertemuan 2 | Skor Akhir | Tuntas / Tidak Tuntas |
|--------------------|-------------|-------------|------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 3 | T |
| 2 | 2 | 2 | 2 | TT |
| 3 | 2 | 3 | 3 | T |
| 4 | 2 | 2 | 2 | TT |
| 5 | 2 | 2 | 2 | TT |

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan berhitung melalui kegiatan permainan kartu angka pada siklus I. Tingkat kemampuan berhitung anak ini tergolong masih rendah. Oleh karena itu maka kemampuan berhitung pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan.

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

| Pertemuan | Jumlah skor yang tampak | | | | | | | Σ Skor aktivitas | Rata-rata Aktivitas | Kategori |
|-----------|-------------------------|---|---|---|---|---|---|-------------------------|---------------------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | | |
| Pertama | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 16 | 2,3 | C |
| Kedua | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 2,6 | B |

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas tergolong baik. Oleh karena itu maka aktivitas guru pada siklus berikutnya masih perlu lebih ditingkatkan.

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas masih 20 % berarti masih dibawah standar minimum yakni 100%. Hasil tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus

berikutnya. Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperhatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II..

Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum berdiskusi guru menghimbau agar siswa tidak ada yang ngobrol, mengganggu temannya yang lain, dan tidak ada siswa yang diam memperhatikan teman-temannya, demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok harus lebih jelas sehingga siswa dapat melaksanakan tugasnya masing-masing.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

| Aspek Yang Dinilai | Pertemuan 1 | Pertemuan 2 | Skor Akhir | Keterangan |
|--------------------|-------------|-------------|------------|------------|
| 1 | 4 | 4 | 4 | T |
| 2 | 3 | 3 | 3 | T |
| 3 | 3 | 4 | 4 | T |
| 4 | 3 | 3 | 3 | T |
| 5 | 3 | 4 | 4 | T |

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan berhitung melalui kegiatan permainan kartu angka pada siklus II. Tingkat kemampuan berhitung anak ini tergolong Tuntas/Berhasil. Oleh karena itu maka kemampuan berhitung sudah mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan rencana yaitu berkembang sesuai harapan (BSH).

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

| Pertemuan | Jumlah skor yang tampak | | | | | | | Σ Skor aktivitas | Rata-rata Aktivitas | Kategori |
|-----------|-------------------------|---|---|---|---|---|---|-------------------------|---------------------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | | |
| Pertama | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 23 | 3,3 | BS |
| Kedua | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 28 | 3.7 | BS |

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru ini tergolong baik sekali. Oleh karena itu maka aktivitas guru sudah meningkat sesuai harapan.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui kegiatan permainan kartu angka pada anak kelompok B Semester II di TK NW Lelupi tahun pembelajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 20% dan meningkat pada siklus II menjadi 100%. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,6 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,7.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan :

1. Penerapan Permainan Kartu Angka dapat meningkatkan kemampuan Berhitung pada anak kelompok B TK NW Lelupi semester II Tahun Pelajaran 2016/2017.
2. Penerapan Permainan Kartu Angka dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok B TK NW Lelupi semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II, dari kategori belum mampu berhitung menjadi kategori mampu berhitung pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Muhibbin Syah, 2009. Psikologi Belajar. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
Nurkencana. 1990. Evaluasi Hasil Belajar. Surabaya: Usaha Nasional.
Oemar Hamalik, 2008. Proses BelajarMengajar. Jakarta :Bumi Aksara.
_____, 2008. KurikulumdanPembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
Pupuh Fathurrohman, dkk, 2007. StrategiBelajarMengajar. Bandung: Refika Aditama.
Roestiyah N.K, 2008. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
Slameto, 2003. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.Jakarta: RinekaCipta
Suharsimi Arikunto 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
_____. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: BumiAksara.
Syaiful Bahri Djamarah, 1994. Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Offset Printing.
_____. 2008. Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta.