

Peningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Batu Berwarna di TK Restu Ibu Ketinggian Kabupaten Lima Puluh Kota

Riza Susanti¹, Misyani², Nonik Maria Wahyu Ningrum³

TK Restu Ibu Ketinggian¹
TK Adhyaksa Pangkalpinang²
TK Shabilla Batam³
rizasusanti@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kemampuan berhitung anak masih rendah, maka dari itu tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan batu berwarna. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelas TK Restu Ibu Ketinggian Kabupaten Lima Puluh Kota yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan 2 siklus masing-masing siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kemampuan anak dalam aspek menyebutkan bilangan dari 1-20, aspek membuat urutan bilangan 1-20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan batu berwarna pada siklus I terlihat masih rendah, karena belum sesuai dengan harapan maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II, pada siklus II sudah terjadi peningkatan yang sangat signifikan, dari ketiga aspek yang dinilai jumlah anak yang mengalami peningkatan kemampuan dari kategori rendah menjadi sangat tinggi sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dengan demikian permainan batu berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kata kunci: *Peningkatan, Kemampuan Berhitung, Batu Berwarna*

Abstract

This research is motivated by the fact that children's numeracy skills are still low, therefore the aim of this research is to improve numeracy skills through colored stone games. The type of this research is Classroom Action Research (PTK). The subjects of this research were all 15 children in the Restu Ibu Tinggi Kindergarten class, Limapuluh Kota Regency, consisting of 8 boys and 7 girls. This research was carried out in 2 cycles, each cycle was held three times. The results of this research prove that children's ability to name aspects of numbers from 1-20, aspects of making a series of numbers 1-20 and coordinating numbers with number symbols through playing with colored stones in cycle I seems still low, because it is not in line with expectations, this research was continued to cycle II, in cycle II there was a very significant increase, from the three aspects measured the number of children who experienced an increase in ability from low to very high category had reached the Minimum Completion Criteria (KKM). In this way, playing with colored stones can improve children's counting skills.

Keywords: Improvement, Ability to Count, Colored Stones

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang di berikan pada usia 0-6 tahun. Pada periode ini disebut juga masa periode Emas yang mana otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarahnya. Periode ini hanya berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu 0-6 tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia 4 (empat) tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini pula disebut sebagai periode emas, atau lebih dikenal dengan *golden age*. Kemampuan bidang Kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yang. Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat berpikir logis, memecahkan masalah kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir anak. Upaya untuk mengembangkan kemampuan logika matematika anak dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung.

Di taman kanak-kanak pembelajaran disajikan melalui bermain seraya belajar atau belajar seraya bermain, hal ini dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Selain itu permainan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak. Depdiknas (2000:1) menjelaskan bahwa permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Sujiono (2008: 5 .12), mengemukakan bahwa pengembangan logika matematika anak usia dini dikembangkan pada kemampuan berhitung permulaan dan pemecahan masalah, yaitu: 1) Membilang 1-10, 2) Menyebutkan angka 1-10, 3) Mengenal konsep dan simbol 1-10, 4) Menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan, dan 5) Mengenal konsep sama dan tidak sama.

Sugianto (1995:11) menjelaskan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Sedangkan menurut Sudono (2000:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Pemahaman tentang bermain akan membuka wawasan dan menjernihkan pendapat guru tentang bermain, sehingga ia akan lebih luwes dan berwawasan luas tentang kegiatan bermain yang mendukung segala aspek perkembangan anak. Guru mau pula memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, sehingga konsep-konsep maupun pengertian dasar pengetahuan dapat ditemukan sendiri oleh anak dan dengan demikian lebih mudah dikuasai oleh anak.

Permainan batu berwarna adalah permainan yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Permainan batu berwarna

merupakan strategi yang digunakan guru sebagai media yang menarik dan bervariasi bagi anak. Untuk menghilangkan kejenuhan anak belajar dan upaya memotivasi anak dalam kegiatan berhitung. Permainan ini juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi anak.

METODE

Data yang telah dikumpulkan dengan teknik persentasi yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100%, untuk melihat kecendrungan data, data itu ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif. Data yang diperoleh dari anak adalah: data yang diperoleh selama penelitian yang berlangsung dianalisis untuk memperoleh hasil yang maksimal terhadap penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan. Hasil dari analisis dimasukkan ke dalam lembaran pengamatan. Data yang diperoleh selama proses pembelajaran dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus untuk mengukur tingkat kemampuan anak, Haryadi (2009:29)

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

N

Keterangan:

P : Angka persentase

f : Frekuensi aktivitas anak

N : Jumlah anak dalam satu kelas

Sedangkan untuk menentukan peningkatan aktivitas anak sangat baik, baik, tidak baik, ditentukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh Sugiono (2009:337), yaitu:

- a. Standar ukur sangat baik (SB) dengan kategori tanpa bimbingan
- b. Standar ukur baik (B) dengan kategori perlu sedikit bimbingan
- c. Standar ukur tidak baik (TB) dengan kategori perlu bimbingan intensif

Kemampuan berhitung anak dikatakan meningkat apabila persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya.

Penelitian di laksanakan pada semester I tahun pelajaran 2021/2022 selama 3 bulan dari bulan oktober-desember 2021, Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok B1 Taman Kanak-kanak Restu Ibu ketinggian Kecamatan Guguk dengan jumlah murid 15 orang yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai guru kelas dan anak didik

Alat pengumpul data adalah:

1. Lembaran observasi untuk mencatat kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan anak.

Tabel 3.1: Format Observasi upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan batu Warna

No	Aspek yang diamati	Nilai					
		SB		B		TB	
		f	%	f	%	f	%
1.	Anak menghitung jumlah batu bewarna 1-20						
2.	Anak mengelompokkan batu bewarna						
3.	Anak mampu mengurutkan batu bewarna sesuai pola						
4.	Anak membentuk batu sesuai dengan angka						

2. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil kerja anak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

Kondisi awal sebelum peneliti melakukan penelitian kemampuan berhitung anak kelompok B Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak kabupaten Lima Puluh Kota, masih rendah. Kenyataan ini terlihat sebagian anak di kelas B mengalami kesulitan dalam menghitung batu bewarna mengelompokkan batu bewarna, mengurut batu bewarna serta membentuk angka dengan menggunakan batu bewarna. Sehingga kemampuan berhitung anak tidak berkembang sesuai dengan pola yang diharapkannya.

B. Deskripsi Siklus Per siklus

Siklus I

Siklus pertama dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. pertemuan yang pertama dilaksanakan pada tanggal 15 oktober 2021, pertemuan kedua 29 oktober 2021, pertemuan ketiga 5 November 2021

a. Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian, dimulai dengan merumuskan jadwal penelitian, di mana peneliti meminta persetujuan kepala sekolah dan guru kelas untuk melakukan penelitian. Setelah itu peneliti membuat kesepakatan dengan guru kelas kapan dilakukan penelitian. Pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2021

Setelah waktu pelaksanaan peneliti didapatkan, langkah-langkah selanjutnya adalah:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran berupa rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian yang berisikan tentang pembelajaran.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang akan diberikan kepada anak berupa batu berwarna, angka.
- 3) Menyiapkan lembaran instrumen penelitian yaitu lembaran pengamatan

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan terdiri dari 3 bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Agar lebih jelas dapat dikemukakan pada bagian berikut ini:

Pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2021.

Kegiatan awal+30 menit

- 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan do'a, mengecek kehadiran anak dan mengatur tempat duduk
 - 2) Memberikan apersepsi tentang kegiatan pembelajaran yang akan diberikan
 - 3) Bercakap-cakap dan tanya jawab dengan anak tentang pembelajaran
- Kegiatan inti +60 menit

- 1) Pada kegiatan inti guru mengajak anak ke luar ruangan
- 2) Guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan
- 3) Guru memperlihatkan alat permainan berupa batu berwarna
- 4) Guru bercakap-cakap tentang batu berwarna dengan anak
- 5) Anak mengamati media yang dipergakan guru
- 6) Guru menjelaskan tentang cara permainan batu berwarna
- 7) Anak mendengarkan penjelasan guru
- 8) Guru membagi anak menjadi tiga kelompok
- 9) Guru meminta anak secara berkelompok bergantian memainkan permainan batu berwarna
- 10) Anak menghitung batu berwarna 1-20 dengan batu berwarna
- 11) Anak mengelompokkan batu berwarna
- 12) Anak mengurutkan batu berwarna
- 13) Anak membentuk batu berwarna sesuai dengan jumlah angka
- 14) Bagi anak yang dapat melakukannya guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan, acungan jempol, dan perkataan bagus, hebat, dan pintar, sedangkan bagi anak yang belum berhasil guru memberikan bimbingan dan arahan serta motivasi kepada anak agar mau mencoba kembali

Kegiatan akhir +30 menit

Pada akhir kegiatan guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang kegiatan dari awal sampai akhir sekaligus menutup pelajaran pada hari itu dengan do'a sebelum pulang.

c. Pengamatan

Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama maka peneliti menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Anak masih ragu dalam menghitung batu 1-20
 2. Anak masih ragu dalam mengelompokkan batu
 3. Anak masih ragu mengurutkan warna batu sesuai polanya
 4. Anak masih ragu dalam membentuk angka dengan menggunakan batu.
- Berdasarkan tabel dan grafik 4.2 dapat dilihat kemampuan berhitung anak pada aspek anak dapat membilang batu 1-20 untuk kategori sangat baik 2 orang dengan persentase 17%,, kategori baik sebanyak 1 orang dengan

persentase 8%, dan kategori tidak baik sebanyak 12 orang dengan persentase 80%. Kemampuan anak pada aspek mengelompokkan batu untuk kategori sangat baik 1 orang dengan persentase 8%, kategori baik sebanyak 1 orang dengan persentase 18%, dan kategori tidak baik sebanyak 13 orang dengan persentase 87%. Kemampuan anak pada Kemampuan anak pada aspek Anak mengurutkan warna batu untuk kategori sangat baik 1 orang dengan persentase 8%, kategori baik sebanyak 2 orang dengan persentase 17%, dan kategori tidak baik sebanyak 12 orang dengan persentase 80%. pada aspek membentuk angka dengan batu kategori sangat baik sebanyak 1 dengan persentase 8%, kategori baik 1 orang dengan persentase 8% dan kategori tidak baik 13 orang dengan persentase 86.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran terlihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak, hal ini berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan dan akan melanjutkan pada siklus II.

B. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II ini sama dengan perencanaan tindakan pada siklus I yaitu guru melakukan analisis kurikulum untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan adalah menghitung bilangan 1-20, mengelompokkan benda, mengurutkan warna, membentuk angka dengan batu. Pertemuan I Siklus II pada tanggal 10 Desember 2021

Setelah waktu pelaksanaan peneliti didapatkan, langkah-langkah selanjutnya adalah:

- Menyusun rencana pembelajaran berupa rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian yang berisikan tentang pembelajaran.
- Menyiapkan media pembelajaran yang akan diberikan kepada anak berupa batu berwarna, angka.
- Menyiapkan lembaran instrumen penelitian yaitu lembaran pengamatan

b. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media batu berwarna dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 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

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan do'a, mengecek kehadiran anak dan mengatur tempat duduk

2. Memberikan apersepsi tentang kegiatan pembelajaran yang akan diberikan
3. Bercakap-cakap dan tanya jawab dengan anak tentang pembelajaran

Kegiatan inti +60 menit

- a. Pada kegiatan inti mengajak anak ke luar ruangan
- b. Guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan
- c. Guru memperlihatkan alat permainan berupa batu berwarna
- d. Guru bercakap-cakap tentang batu berwarna dengan anak
- e. Anak mengamati media yang dipergakan guru
- f. Guru menjelaskan tentang cara permainan batu berwarna
- g. Anak mendengarkan penjelasan guru
- h. Guru membagi anak menjadi tiga kelompok
- i. Guru meminta anak secara berkelompok bergantian memainkan permainan batu berwarna
- j. Anak menghitung batu berwarna 1-20
- k. Anak mengelompokkan batu berwarna
- l. Anak mengurutkan batu berwarna
- m. Anak membentuk batu sesuai dengan jumlah angka
- n. Bagi anak yang dapat melakukannya guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan, acungan jempol, dan perkataan bagus, hebat, dan pintar, sedangkan bagi anak yang belum berhasil guru memberikan bimbingan dan arahan serta motivasi kepada anak agar mau mencoba kembali

Kegiatan akhir +30 menit

Pada akhir kegiatan guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang kegiatan dari awal sampai akhir sekaligus menutup pelajaran pada hari itu dengan do'a sebelum pulang.

c. Observasi/pengamatan

Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama maka peneliti menyimpulkan:

- Anak masih ragu dalam membilang benda 1-10
- Anak masih keliru mengelompokkan batu berwarna
- Anak masih ragu mengurutkan batu sesuai warna
- Anak masih ragu dalam membentuk angka dengan menggunakan batu

Berdasarkan grafik 4.10 dapat dilihat peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Batu berwarna untuk kategori sangat baik dengan rata-rata 29% pada pertemuan pertama menjadi 29 % pada pertemuan kedua dan 9%. Untuk kategori baik dengan rata-rata 2.75% pada pertemuan pertama menjadi 2.75% pada pertemuan kedua dan 7 % pada pertemuan ketiga untuk kategori tidak baik dengan rata-rata 12.25% pada pertemuan pertama menjadi 33% pada pertemuan kedua dan 23.25% pada pertemuan ketiga 7% .

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran terlihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak, hal ini berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti, Keberhasilan yang diperoleh selama siklus II adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak dalam permainan batu berwarna meningkat dibanding siklus 1
2. Kemampuan berhitung dalam kategori sangat baik meningkat, disini anak sudah dapat menyelesaikan kegiatannya dengan baik dan tidak tergantung orang lain
3. Anak-anak senang sekali melakukan kegiatan permainan batu berwarna
4. Anak semakin percaya diri dalam permainan batu berwarna
5. Mengajarkan anak tentang makna bekerjasama dan berbagi

C. Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus

Berdasarkan pada penelitian siklus I dan siklus II akan diuraikan analisis data sebagai berikut:

Tabel 4.11: Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Batu berwarna TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguk Lima Puluh Kota (Kategori Sangat Baik)

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Anak Menghitung batu 1-20	42%	92%	Meningkat
2	Anak dapat mengelompokkan batu	33%	83%	Meningkat
3	Anak dapat mengurutkan warna	33%	83%	Meningkat
4	Anak dapat membentuk angka dengan menggunakan batu berwarna	42%	83%	Meningkat
	Nilai rata-rata	37,5%	85,25%	meningkat

Berdasarkan analisis data pada nilai sangat tinggi yaitu:

1. Aspek I, Menghitung benda 1-20 pada siklus 1 yang nilai sangat baik 42% pada siklus II meningkat menjadi 92%
2. Aspek II, mengelompokkan benda pada siklus 1 nilai sangat baik 33% pada siklus II meningkat menjadi 83%
3. Aspek 3, mengurutkan warna batu, pada siklus yang nilai sangat baik 33% pada siklus II meningkat menjadi 83%
4. Aspek 4, mencari angka sesuai hasil penjumlahan, pada siklus I menjadi 42% dan siklus II meningkat menjadi 83%

Tabel 4.12 : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Batu bewarnadi TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Lima Puluh Kota (Baik)

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Anak Menghitung batu 1-20	25%	8%	Berkurang
2	Anak dapat mengelompokkan batu	25%	8%	berkurang
3	Anak dapat mengurutkan warna	25%	17%	Berkurang
4	Anak dapat membentuk angka dengan menggunakan batu bewarna	25%	17%	berkurang
	Nilai rata-rata	25%	16.75%	Berkurang

Berdasarkan analisis data pada nilai sangat tinggi yaitu:

1. Aspek I ,Menghitung benda 1-20 pada siklus 1 yang nilai baik 25% pada siklus II berkurang menjadi 8%
2. Aspek II,mengelompokkan benda pada siklus 1 nilai baik 25% pada siklus II berkurang menjadi 8%
3. Aspek 3 ,mengurutkan warna batu.pada siklus yang nilai baik 25 % pada siklus II berkurang menjadi 17%
4. Aspek 4,membentuk angka sesuai dengan batu pada siklus I menjadi 25 % dan siklus II berkurang menjadi 17%

Tabel 4.13 : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Batu bewarnadi TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Lima Puluh Kota (rendah)

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Anak Menghitung batu 1-20	47%	7%	Berkurang
2	Anak dapat mengelompokkan batu	53%	7%	berkurang
3	Anak dapat mengurutkan warna	47%	0	Berkurang
4	Anak dapat membentuk angka dengan menggunakan batu bewarna	47%	0	berkurang
	Nilai rata-rata	48.5%	7%	Berkurang

Berdasarkan analisis data pada nilai sangat tinggi yaitu:

1. Aspek I ,Menghitung benda 1-20 pada siklus 1 yang rendah 47% pada siklus II berkurang menjadi 7%
2. Aspek II,mengelompokkan benda pada siklus 1 nilai rendah 53% pada siklus II berkurang menjadi 7%
3. Aspek 3 ,mengurutkan warna batu.pada siklus yang nilai rendah 47 % pada siklus II berkurang menjadi 0 %
4. Aspek 4,membentuk angka sesuai dengan batu pada siklus I menjadi 47 % dan siklus II berkurang menjadi 0%

Berdasarkan kesimpulan analisis data terhadap indikator yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Batu berwarna telah tercapai secara optimal sesuai dengan KKM yang ditetapkan, maka penelitian ini sudah cukup memadai sampai Siklus II. Dalam peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Batu bewarnadi TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Lima Puluh Kota perlu pembahasan untuk memperjelas kajian penelitian ini

Dengan demikian anak semakin tertarik dan termotivasi dalam melakukan permainan Batu berwarna untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak berdasarkan tindakan penelitian Siklus I dan II. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan Siklus II tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Batu berwarna di TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Lima Puluh Kota

PEMBAHASAN

Berdasarkan kesimpulan analisis data terhadap indikator yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Batu berwarna telah tercapai secara optimal sesuai dengan KKM yang ditetapkan, maka penelitian ini sudah cukup memadai sampai Siklus II. Dalam peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Batu bewarnadi TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Lima Puluh Kota perlu pembahasan untuk memperjelas kajian penelitian ini.

Pada kondisi awal kemampuan berhitung anak masih rendah, di mana sebagian anak di kelas B TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Lima Puluh Kota. Hal ini dikarenakan kurangnya pengelolaan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan berhitung menjadi tidak menyenangkan bagi anak. Setelah melihat kondisi awal tentang kemampuan berhitung anak di TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Lima Puluh Kota peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki kemampuan berhitung anak melalui permainan bola berwarna.

Nugraha (2008:40) semua manfaat dan nilai-nilai sebagaimana yang telah disajikan dalam kegiatan pembelajaran akan semakin tinggi nilainya melekat pada anak, jika dalam pengembangannya dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan lebih bermakna". Hal ini didukung oleh Montolalu (2008:7.4) alat permainan berfungsi untuk memberikan stimulasi berupa rangkaian aktivitas yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan anak secara optimal. Berdasarkan kondisi yang ada peneliti melakukan tindakan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola berwarna.

Pada Siklus I peneliti melakukan kegiatan yaitu pada kegiatan pertama anak membilang 1 sampai 20 dengan bola berwarna. Kegiatan kedua anak menunjukkan bilangan 1 sampai 20 dengan bola berwarna. Kegiatan ketiga Mengurutkan warna batu berwarna, membentuk angka dengan menggunakan batu berwarna, Untuk mencapai hasil yang lebih optimal peneliti melakukan kegiatan permainan yang lebih menarik pada Siklus II dengan memberi cat pada Batu berwarna dan permainan Batu berwarna dilakukan dengan melalui kegiatan yang berbeda sehingga kegiatan pembelajaran menjadi semakin menarik dan tidak membosankan. Selain itu kegiatan ini dapat melatih konsentrasi anak.

Sugianto (1995:37) mengatakan bermain dapat digunakan untuk melatih kemampuan-kemampuan tertentu dan sering digunakan untuk melatih konsentrasi atau pemusatan pikiran pada tugas tertentu, melatih konsep-konsep

dasar seperti warna, ukuran, bentuk, besaran, arah, keruangan, melatih keterampilan motorik kasar, halus dan sebagainya.

Dengan demikian anak semakin tertarik dan termotivasi dalam melakukan permainan Batu berwarna untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak berdasarkan tindakan penelitian Siklus I dan II. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan Siklus II tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Batu berwarna di TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Lima Puluh Kota.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan pada BAB sebelumnya, maka diambil kesimpulan tentang upaya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan batu berwarna di TK Restu Ibu Ketinggian sebagai berikut:

1. Pendidikan anak Usia Dini merupakan masa kritis yang perlu di dikembangkan sejak usia dini karena pada masa *golden age* (masa keemasan) yang harus distimulasi sesuai dengan tingkat usia mereka, dan pada masa ini tidak akan pernah terulang kembali.
2. Permainan batu berwarna menunjukkan bahwa hasil penelitian permainan batu berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak khususnya di TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak
3. Kemampuan berhitung anak TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak kabupaten Lima Puluh Kota di kelompok B setelah melakukan permainan batu berwarna telah menunjukkan hasil yang sangat baik
4. Kemampuan berhitung anak meningkat, hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan berhitung anak masih kurang ternyata pada siklus II meningkat menjadi sangat baik, berarti permainan batu berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan untuk membangun demi kesempurnaan penelitian Tindakan Kelas pada masa yang akan datang yaitu:

1. Guru
 - a. Hendaknya guru dapat menerapkan dan menggunakan permainan batu berwarna secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang disajikan dalam berbagai permainan
 - c. Guru dalam penyajian pembelajaran hendaknya memakai metode yang bervariasi sehingga anak tidak bosan dan jenuh, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal
 - d. Hendaknya permainan batu berwarna pada penelitian ini dapat dijadikan suatu cara yang digunakan pendidik dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.
2. Bagi Instansi

Kepada pihak TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak kabupaten Lima Puluh Kota hendaknya dapat memperbanyak media untuk berhitung anak
3. Bagi pembaca

Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan penelitian Tindakan Kelas ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan, dalam rangka meningkatkan pendidikan pada Anak Usia Dini

4. Bagi peneliti selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan berhitung anak melalui metode dan media yang lebih bervariasi dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin. 2012. *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.

Pamadhi Hajar, Sukadi S Evan. (2008). *Seni keterampilan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sah Muhibin dkk. (1998). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Grafini Persada.

Sujiono, dkk.2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Suyanto. 2005. *Dasar-dasar PAUD*, Yogyakarta : Hikayat.