

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN POHON HITUNG USIA 4-5 TAHUN DI TK

Sri Wahyuni. S, Muhammad Ali, Halida

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAN, Pontianak

Email : sriwahyuni2506@yahoo.com

Abstrak : Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas. Siklus Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dengan menggunakan pedoman observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data maka secara umum dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Hang Buah VI Pontianak. Secara khusus kesimpulannya adalah sebagai berikut: 1) Perencanaan pembelajaran menggunakan permainan pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Hang Buah VI Pontianak telah direncanakan dengan baik 2) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Hang Buah VI Pontianak telah dilaksanakan dengan baik 3) Kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan permainan pohon hitung di TK Hang Buah VI Pontianak terjadi peningkatan sebesar 37,33%.

Kata Kunci : Kemampuan Berhitung, Permainan Pohon Hitung.

Abstract: The method used is descriptive method with the form of classroom action research. Class Action Research Cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. Collecting data using observation and interview. Based on the research and the data analysis in general it can be concluded that the significant increase in the numeracy skills of children through the game tree count in children aged 4-5 years in kindergarten Hang Buah VI Pontianak. Specifically kesimpulannya are as follows: 1) Planning of learning using the game tree count in children aged 4-5 years in kindergarten Hang Buah VI Pontianak been well planned 2) Implementation of learning using the game tree count in children aged 4-5 years in kindergarten Hang Buah VI Pontianak have been executed better 3) the ability to count in children aged 4-5 years using the game tree count in kindergarten Hang Buah VI Pontianak an increase of 37.33%.

Keywords : Ability Numeracy, Game Trees Count.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Untuk itu peranan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat membantu menciptakan kualitas anak dimasa yang akan datang. Anak usia dini Taman Kanak-Kanak merupakan individu yang unik, berbeda dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usia atau kematangan fisik dan mentalnya. Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana masa ini perlu distimulasi seluruh aspek perkembangannya.

Sedangkan Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa : 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. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 1 tentang pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar ayat 3 pendidikan AUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat ayat 4 pendidikan jalur non-formal berbentuk kelompok bermain (KB), Taman Pendidikan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, semuanya diatur oleh pemerintah Dalam Permen 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa perkembangan anak berdasarkan potensi dasar yaitu nilai moral, agama, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional. Salah satu potensi dasar adalah bagian dari kognitif, kemampuan kognitif pada anak sangat penting bagi kehidupannya, didalam memecahkan suatu masalah yang terjadi disekitar lingkungan TK Hang Tuah VI.

Setiap anak pada dasarnya dilahirkan dengan membawa sejumlah potensi yang diwariskan dari kedua orang tua biologisnya. Potensi bawaan adalah berbagai kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak yang terbentuk sejak dari dalam kandungan dan siap tumbuh dan berkembang setelah dilahirkan, melalui pemberian stimulasi pendidikan sampai dengan usia anak enam tahun. Pendidikan ini sangat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal dan informal.

Cara berpikir anak usia 4-7 tahun adalah anak mampu mengelompokkan benda-benda ke dalam kategori meskipun belum tentu menyadarinya, anak mampu memahami hubungan logika yang meningkatkan kompleksitas, anak mampu mengerjakan tugas yang melibatkan konsep angka. Berkaitan dengan kemampuan mengerjakan tugas yang melibatkan konsep angka adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan. Montessori dalam Anggani Sudono (2000:2) menyatakan bahwa dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan dan konsep warna.

Mengacu kepada pendapat di atas, bahwa anak pada usia 4-5 tahun sudah bisa mengerjakan tugas yang melibatkan konsep angka. Namun kenyataannya di lapangan berdasarkan pengamatan penulis, yang terjadi pada anak usia 4-5 tahun di TK Hang Buah VI Pontianak adalah : 1) Terdapat 4 dari 15 anak atau sekitar 26,67% yang tidak dapat menghitung benda dari 1 sampai 10. 2) Terdapat 5 dari 15 anak atau sekitar 33,33% yang tidak dapat memasangkan bilangan dari 1 sampai 10. 3) Terdapat 3 dari 15 anak atau sekitar 20% yang tidak dapat mengelompokkan angka dari 1 sampai 10 dan masih ada anak yang tidak dapat membilang bilangan 1 sampai 10. 4) Terdapat dan 3 dari 15 atau sekitar 20% anak yang tidak dapat menirukan lambang bilangan dari 1 sampai 10.

Kondisi hasil persentase yang masih belum memuaskan disebabkan oleh penggunaan cara-cara konvensional dalam pembelajaran anak, seperti guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran serta masih minimnya ketersediaan media pembelajaran yang mampu menunjang motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu anak juga kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang dilakukan kurang menarik perhatian mereka.

Dari gejala-gejala yang tampak di atas membuat peneliti berminat untuk menggunakan permainan pohon hitung sebagai model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pada usia 4 - 5 tahun di TK Hang Buah VI Pontianak.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah secara umum dari pelaksanaan tindakan kelas ini, yaitu : “Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan pohon hitung pada anak usia 4 - 5 tahun di TK Hang Buah VI Pontianak?” Adapun masalah khusus dalam penelitian ini adalah : a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Hang Buah VI Pontianak? b. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Hang Buah VI Pontianak? c. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Hang Buah VI Pontianak?.

Adapun tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon hitung. Selanjutnya tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang : a. Perencanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Hang Buah VI Pontianak. b. Pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Hang Buah VI Pontianak. c. Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Hang Buah VI Pontianak.

Hasilnya menjadi bahan kajian dalam peningkatan konsep-konsep ataupun aplikasi strategi pembelajaran yang dikembangkan di sekolah khususnya dalam bentuk tindakan kelas. a. Bagi guru/peneliti hasil penelitian ini memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran berhitung matematika pada anak, memfokuskan perhatian anak pada materi pembelajaran, dan membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan

pembelajaran. b. manfaat bagi anak adalah membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berhitungnya, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak, dan memudahkan anak dalam belajar mengenal angka. c. manfaat bagi pengelola/lembaga adalah untuk meningkatkan kualitas mutu pembelajaran khususnya dengan menggunakan media pembelajaran pohon hitung.

Definisi operasional ialah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan atau mengubah konsep-konsep yang berupa kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan yang dapat diuji serta ditentukan kebenarannya oleh orang lain. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah : 1) Kemampuan adalah kapasitas atau skill yang dimiliki oleh setiap orang untuk melakukan suatu tugas dan pekerjaan, kemampuan terdiri dari tiga jenis yaitu kemampuan sosial, kemampuan teknik dan kemampuan manajerial, kemampuan dapat diajarkan kepada orang lain untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam berbagai organisasi. 2) Berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan konsep matematika seperti kegiatan menyebutkan bilangan, mengurutkan bilangan atau membilang, dan melakukan penjumlahan. 3) Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya. Sejalan dengan perkembangan kemampuannya, anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah.

Kemampuan berhitung anak dapat melalui tahapan yaitu tahap pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan, tahap transisi yaitu proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak. Menurut Robbins (2002:67) kemampuan merupakan bawaan kesanggupan sejak lahir atau merupakan hasil dari latihan yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan fisik dan kemampuan intelektual. Kemampuan fisik berkaitan dengan stamina dan karakteristik tubuh, sedangkan kemampuan intelektual berkaitan dengan aktivitas mental. Sedangkan Sinaga dan Hadiati (2001:34) mendefinisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan. Kecakapan ini mempengaruhi potensi yang ada dalam diri individu tersebut. Proses pembelajaran yang mengharuskan siswa mengoptimalkan segala kecakapan yang dimiliki. Karena itu dalam peningkatan sumber daya khususnya sumber daya manusia, peranan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai salah satu instrumen pembangunan dalam rangka peningkatan efisiensi dan efektivitas dalam berbagai organisasi, sangat dibutuhkan tenaga-tenaga yang telah memiliki kemampuan di bidang tugas masing-masing.

Permainan pohon hitung adalah permainan menggunakan sebatang pohon yang berbentuk pohon beringin yang terbuat dari bahan kayu triplek, kertas karton, maupun stereofom yang dibuat semenarik mungkin serta menggunakan buah-buah, sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan potensi kecerdasan kreativitas yang ada dalam diri anak. Cara pembelajaran menggunakan pohon hitung adalah pasang sejumlah buah di papan bergambar pohon,

gantungkan pada paku kecil yang sudah dipasang di gambar dahan. Misalnya, jumlah buah 7. Maka buah mangga yang menggantung di pohon berjumlah 7 buah. Dari sini anak disuruh menghitung berapa jumlah buahnya. Setelah itu, anak diperintahkan untuk mengambil angka 7 dan menempatkannya di batang pohon, yang sudah ada paku kecilnya. disitulah angka 7 digantungkan. Permainan dengan pohon hitung memiliki manfaat-manfaat adalah sebagai berikut : a) Melatih berhitung pada anak. b) Mengenalkan angka pada anak. c) Pengenalan aneka benda pada anak. d) Melatih kreativitas, motorik halus dan emosi pada anak. e) Memberi pembelajaran pada anak berdasarkan konsep matematika yang benar. f) Menghindari ketakutan matematika pada anak sejak awal. g) Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

Kelebihan pembelajaran dengan permainan pohon hitung adalah sebagai berikut : a) Bentuknya yang unik sehingga anak akan menyukai pembelajaran dengan menggunakan pohon hitung. b) Pohon hitung ditempeli gambar buah yang berwarna cerah sehingga visualisasinya sangat menarik. Hal tersebut menarik perhatian anak sehingga anak akan antusias dan lebih aktif untuk mengikuti permainan ini. c) Pohon hitung dimainkan secara kelompok. Dalam pembelajaran menggunakan pohon hitung secara kelompok anak akan bergerak aktif dan berpikir cepat, anak berusaha memecahkan masalah dan melatih kerjasama dengan teman-teman.

Sedangkan kekurangan pembelajaran dengan permainan pohon hitung adalah sebagai berikut : a) Pohon hitung dimainkan secara kelompok dimana kemungkinan terjadinya perselisihan antar anak akan terjadi seperti memperebutkan gambar buah. b) Anak cenderung tidak sabar untuk melakukan sendiri permainan dengan pohon hitung sehingga ketertiban dalam kelompok akan sedikit sulit untuk diterapkan. c) Guru dituntut untuk dapat membagi perhatian secara optimal kepada tiap kelompok agar pembelajaran dengan menggunakan pohon hitung dapat berlangsung dengan baik.

Adapun langkah-langkah permainan pohon hitung dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Guru membagi anak dengan jumlah maksimal 5 orang didalam satu kelompok. b) Guru menyiapkan permainan dengan pohon hitung dan diletakkan di meja masing-masing kelompok. c) Anak mulai bermain dengan pohon hitung : Anak menghitung dengan benda (gambar buah) dari 1 sampai 10. Yang dimaksud dengan menghitung dengan benda (gambar buah) dari 1 sampai 10 adalah anak dapat menghitung dengan benda (gambar buah) sesuai dengan bilangannya. Anak memasang benda (gambar buah) pada lambang bilangan yang sesuai dari angka 1 sampai 10 yang diperintahkan oleh guru. Yang dimaksud dengan memasang benda (gambar buah) pada lambang bilangan dari angka 1 sampai 10 yang diperintahkan oleh guru adalah anak mampu memasang lambang bilangan 1 sampai 10 sesuai dengan benda (gambar buah) pada pohon hitung. Anak menuliskan lambang bilangan 1 sampai 10 yang ada di pohon hitung. Yang dimaksud dengan menuliskan lambang bilangan 1 sampai 10 adalah anak dapat menuliskan lambang bilangan 1 sampai 10 dengan benar tanpa terbalik dalam penulisannya dengan menggunakan pohon hitung.

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Menurut Sumadi Suryabrata (1997:69) bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Menurut

Mohamad Ali (1985:48) bahwa hipotesis adalah rumusan jawaban sementara yang harus diuji melalui kegiatan penelitian. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika permainan pohon hitung dilaksanakan dengan tepat maka kemampuan berhitung akan meningkat pada anak usia 4 – 5 tahun di TK Hang Tuah VI Pontianak.

METODE

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang menggambarkan atau gejala apa adanya berdasarkan fakta yang ada dikelas pada saat penelitian dilakukan. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan menggunakan instrumen penelitian atau alat pengumpul data yang berupa lembar observasi. Penelitian tindakan dapat diartikan sebagai suatu bentuk penelitian praktis mengacu kepada apa yang dilakukan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya (Dantes, 2012:131).

Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di TK Hang Tuah VI Pontianak, Jalan Komyos Sudarso Komplek TNI Angkatan Laut dan merupakan salah satu TK yang mendapat akreditasi B dari Dinas Pendidikan Kota Pontianak. Sedangkan subyek penelitian adalah guru dan anak usia 4 - 5 tahun pada kelompok A di TK Hang Tuah VI Pontianak dengan jumlah anak sebanyak 15 orang yang terdiri dari anak laki-laki sebanyak 7 orang dan anak perempuan sebanyak 8 orang.

Penelitian ini dilakukan melalui 2 (dua) siklus masing-masing siklus melalui 4 langkah yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Tiap siklus dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan, dengan 1 (satu) indikator yang akan dicapai disetiap pertemuan. Perencanaan tindakan yaitu mempersiapkan rencana pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik.

Adapun langkah-langkah persiapan yang dilakukan pada siklus satu, yaitu dengan membuat skenario pembelajaran yang dirancang dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan menentukan tema dan sub tema, didalamnya terkait dengan persiapan materi atau media pembelajaran yang akan disampaikan dengan menggunakan permainan pohon hitung. Dalam tahap rencana tindakan ini, peneliti mempersiapkan rencana pembelajaran dan beberapa instrumen. Adapun persiapan ini dilaksanakan dengan tahap-tahapan: a) Pra Pembelajaran. Dalam kegiatan pra pembelajaran ini, peneliti melakukan kegiatan berupa : 1) Menentukan tema dan sub tema, contoh : rekreasi ke kebun mangga. 2) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH). 3) Menyiapkan media pembelajaran. 4) Menata setting kelas. 5) Membagi tiga kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. b) Rencana Kegiatan Pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pelaksanaan Tindakan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah melaksanakan skenario untuk permainan yang dapat dijabarkan dalam tiga fase, yaitu: a) Kegiatan awal dimulai dengan berdoa, mengucapkan salam dan bernyanyi. Kemudian pengkondisian anak dengan membagi anak menjadi 3 kelompok, yang satu kelompok terdiri dari 5 orang. b) Kegiatan inti, dimana guru melaksanakan langkah-langkah berikut : Guru mulai mengajak anak untuk melakukan permainan pohon hitung dengan memberikan beberapa penjelasan

mengenai permainan pohon hitung, aturan-aturan permainan yang akan dilakukan, mencontohkan bentuk permainan yang akan dilakukan. Kemudian guru memulai pembelajaran dengan menggunakan pohon hitung dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk melakukan permainan secara bergantian, dengan kegiatan pembelajaran sebagai berikut : (1) Anak menghitung dengan benda (gambar buah) dari 1 sampai 10. (2) Anak memasang benda (gambar buah) pada lambang bilangan yang sesuai dari angka 1 sampai 10 yang diperintahkan oleh guru. (3) Anak menuliskan lambang bilangan 1 sampai 10 yang ada di pohon hitung. Dan yang terakhir guru memberikan penilaian kepada anak sebagai parameter keberhasilan anak dalam melakukan permainan. c) Kegiatan Akhir. (1) Evaluasi kegiatan hari ini dan menyampaikan materi untuk kegiatan esok hari. (2) Anak diajak bernyanyi. (3) Guru menutup kegiatan dan memberikan penghargaan atas keberhasilan anak dalam menyelesaikan kegiatan. (4) Berdoa dan pulang.

Pengamatan Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan kelas dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan pada tahap perencanaan. 4. Refleksi. Pada tahap ini guru mengkaji hasil penelitian setiap akhir permainan yang dilakukan untuk kemudian dianalisis sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan apakah tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dari hasil analisis tersebut apabila siklus pertama hasil belajar ini belum mencapai hasil yang diharapkan, maka hasil siklus pertama ini akan digunakan sebagai hasil acuan untuk merencanakan siklus berikutnya. Untuk siklus II, apabila hasil refleksi dari siklus pertama ini dianggap kurang memuaskan, maka siklus kedua dapat dilakukan dengan mengikuti tahap-tahap kegiatan pada siklus pertama. Kekurangan dan kelebihan pada siklus pertama diperbaiki pada siklus kedua dan diharapkan dapat mencapai hasil yang lebih memuaskan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non tes yang berupa dokumentasi, lembar observasi, dan wawancara. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2009 : 308). Teknik pengumpulan dan pengembangan yang digunakan adalah : Dokumentasi. Dokumentasi (Suharsimi Arikunto, 2006 : 231) adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku. Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tertulis tentang tingkah laku anak selama proses pembelajaran. Dokumentasi adalah gambar-gambar yang diambil ketika anak sedang melakukan aktifitas bermain yang berupa foto-foto atau video yang berfungsi untuk memperkuat hasil observasi.

Lembar Observasi. Menurut Nasution (Sugiyono, 2011 : 310) mengatakan bahwa observasi adalah dasar utama semua ilmu pengetahuan. Menurut Marshall (Sugiyono, 2011 : 310) melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Observasi ini digunakan untuk mengamati apakah guru menerapkan pembelajaran sesuai yang ada direncanakan pelaksanaan pembelajaran dan untuk mengamati anak pada saat pembelajaran. 3. Wawancara. Wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara guru dan murid untuk mengetahui seberapa besar minat dan respon mereka dalam mengikuti permainan sedangkan wawancara antara guru dengan teman sejawat untuk mengetahui sejauh mana si peneliti mengerti dan menguasai tiap-tiap tahap permainan yang telah dilakukan.

Alat Pengumpul Data menurut Nawawi (1991:84) adalah suatu penelitian memerlukan teknik dan alat pengumpul data yang tepat, agar pemecahan masalah dapat mencapai tingkat validasi yang mungkin diperoleh dari hasil yang objektif. Dalam penelitian ini alat pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, lembar observasi, dan lembar wawancara.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I : Kegiatan pembelajaran pada siklus I yang dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan tema tanaman dan sub tema mangga. Dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus dua dalam dua kali pertemuan dengan tema yang sama, terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Perencanaan pembelajaran yang tertuang dalam RKH dengan menggunakan permainan pohon hitung seperti dalam lembar observasi pertemuan 1 siklus I diperoleh nilai rata-rata 3,3, artinya guru dapat membuat perencanaan dengan baik. Pada pertemuan 1 siklus I dilihat hasil observasi perencanaan guru mendapat nilai rata-rata 3,3, artinya guru dapat membuat perencanaan dengan kategori baik. Pada pertemuan 1 siklus I dilihat observasi pelaksanaan guru pada pertemuan 1 siklus I mendapat nilai rata-rata 3,32, artinya guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan kategori baik. Pada pertemuan 1 siklus I pada aspek kemampuan anak menghitung dengan benda bilangan 1-10. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 anak atau 26,67% dari 15 anak, artinya masih ada anak yang tidak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 anak atau 40% dari 15 anak, artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 walaupun dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 anak atau 33,33% dari 15 anak, artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 15 anak artinya tidak ada anak yang dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 tanpa bantuan guru.

Pada aspek kemampuan anak memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan oleh guru. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 anak atau 33,33% dari 15 anak, artinya masih ada anak yang tidak dapat memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan oleh guru. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 anak atau 40% dari 15 anak, artinya anak dapat memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan walaupun dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 26,67% dari 15 anak, artinya anak dapat memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 15 anak artinya tidak ada anak yang dapat memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan tanpa bantuan guru.

Pada aspek kemampuan anak menuliskan lambang bilangan 1-10. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 anak atau 33,33% dari 15 anak, artinya ada anak yang tidak dapat menuliskan lambang bilangan 1-10. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 anak atau 46,67% dari 15 anak, artinya anak dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 walaupun dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak atau 20% dari 15 anak,

artinya anak dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 15 anak artinya tidak ada anak yang dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 tanpa bantuan guru.

Pada pertemuan 2 siklus I hasil observasi perencanaan guru mendapat nilai rata-rata 3,83 yang artinya guru dapat membuat perencanaan dengan kategori baik. Pada pertemuan 2 siklus I observasi pelaksanaan guru mendapat nilai rata-rata 3,68, artinya guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan kategori baik. Pada aspek kemampuan anak menghitung dengan benda bilangan 1-10. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak atau 13,33% dari 15 anak, artinya masih ada anak yang tidak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 anak atau 46,67% dari 15 anak, artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 walaupun dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 anak atau 40% dari 15 anak, artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 15 anak artinya tidak ada anak yang dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 tanpa bantuan guru. Pada aspek kemampuan anak memasang lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan oleh guru. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 anak atau 20% dari 15 anak, artinya masih ada anak yang tidak dapat memasang lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan oleh guru. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 anak atau 46,67% dari 15 anak, artinya anak dapat memasang lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan walaupun dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 anak atau 33,33% dari 15 anak, artinya anak dapat memasang lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 15 anak artinya tidak ada anak yang dapat memasang lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan tanpa bantuan guru.

Pada aspek kemampuan anak menuliskan lambang bilangan 1-10. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 anak atau 20% dari 15 anak, artinya masih ada anak yang tidak dapat menuliskan lambang bilangan 1-10. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 anak atau 46,67% dari 15 anak, artinya anak dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 walaupun dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 anak atau 33,33% dari 15 anak, artinya anak dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 15 anak artinya tidak ada anak yang dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 tanpa bantuan guru. Berdasarkan hasil observasi, telah menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif anak. Tetapi dalam melakukan permainan pohon hitung masih ada anak yang masuk kategori belum berkembang dikarenakan masih kurangnya motivasi. Oleh karena itu, peneliti ingin melanjutkan pelaksanaan tindakan pada siklus II. Untuk lebih memotivasi anak, pada siklus II ini peneliti akan memberikan hadiah berupa permen susu bagi anak yang dapat melakukan permainan pohon hitung dengan baik dan tepat.

Siklus II : Didalam siklus kedua ini, proses kegiatan pembelajaran masih sama dengan yang dilakukan pada siklus pertama yaitu dilakukan dalam dua kali pertemuan, dengan tema yang sama. Hasil observasi perencanaan guru pada

pertemuan 1 siklus II guru mendapat nilai rata-rata 3,88 yang artinya guru dapat membuat perencanaan dengan kategori baik. Pada pertemuan 2 siklus I observasi pelaksanaan guru mendapat nilai rata-rata 3,95 ,artinya guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan kategori baik. Pada aspek kemampuan anak menghitung dengan benda bilangan 1-10. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 anak atau 6,67% dari 15 anak, artinya masih ada anak yang tidak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak atau 6,67% dari 15 anak, artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 walaupun dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 8 anak atau 53,33% dari 15 anak, artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 anak atau 33,33% dari 15 anak artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 tanpa bantuan guru.

Pada aspek kemampuan anak memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan oleh guru. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 anak atau 6,67% dari 15 anak, artinya masih ada anak yang tidak dapat memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan oleh guru. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 anak atau 13,33% dari 15 anak, artinya anak dapat memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan walaupun dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 8 anak atau 53,33% dari 15 anak, artinya anak dapat memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 anak atau 26,67% dari 15 anak artinya anak dapat memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan tanpa bantuan guru. Pada aspek kemampuan anak menuliskan lambang bilangan 1-10. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 15 anak, artinya tidak ada anak yang tidak dapat menuliskan lambang bilangan 1-10. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 anak atau 13,33% dari 15 anak, artinya anak dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 walaupun dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 9 anak atau 60% dari 15 anak, artinya anak dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 anak atau 26,67% dari 15 anak artinya anak dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 tanpa bantuan guru.

Berdasarkan hasil observasi, telah menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada perkembangan kognitif anak. Tetapi dalam melakukan permainan pohon hitung masih ada anak yang belum berkembang. Oleh karena itu, peneliti ingin melanjutkan pelaksanaan tindakan pada pertemuan 2 siklus II. Pada pertemuan 2 siklus II hasil observasi perencanaan guru mendapat nilai rata-rata 4 yang artinya guru dapat membuat perencanaan dengan kategori sangat baik. Adapun hasil observasi kemampuan melaksanakan pembelajaran yang diamati teman sejawat dalam pertemuan 2 siklus II mendapat nilai rata-rata 4, artinya guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan kategori sangat baik. Presentase peningkatan perkembangan kognitif anak pada pertemuan 2 siklus II.

Pada aspek kemampuan anak menghitung dengan benda bilangan 1-10. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 15 anak, artinya tidak ada anak yang tidak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 15 anak, artinya

tidak ada anak yang tidak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak atau 20% dari 15 anak, artinya ada 3 orang anak yang dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 12 anak atau 80% dari 15 anak artinya ada 12 orang anak yang dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 tanpa bantuan guru.

Pada aspek kemampuan anak memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan oleh guru. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 15 anak, artinya tidak ada anak yang tidak dapat memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan oleh guru. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 15 anak, artinya tidak ada anak yang tidak dapat memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan walaupun dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 26,67% dari 15 anak, artinya ada 4 orang anak yang dapat memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 11 anak atau 73,33% dari 15 anak artinya ada 11 orang anak yang dapat memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan tanpa bantuan guru.

Pada aspek kemampuan anak menuliskan lambang bilangan 1-10. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 15 anak, artinya tidak ada anak yang tidak dapat menuliskan lambang bilangan 1-10. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 15 anak, artinya tidak ada anak yang dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 walaupun dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 anak atau 33,33% dari 15 anak, artinya ada 5 orang anak yang dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 10 anak atau 66,67% dari 15 anak artinya ada 10 orang anak yang dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 tanpa bantuan guru. Berdasarkan hasil observasi, telah menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada perkembangan kognitif anak. Hasil dari refleksi pembelajaran pada pertemuan 2 siklus II, perencanaan dan pelaksanaan tindakan sudah baik sekali. Hal ini dapat terlihat dengan tidak ditemukannya lagi anak yang termasuk ke dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan kategori Masih Berkembang (MB), baik dalam menghitung dengan benda bilangan 1-10, dalam memasangkan lambang bilangan 1-10 yang diperintahkan oleh guru, maupun dalam menuliskan lambang bilangan 1-10.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan umum bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Hang Tuah VI Pontianak. Anak sudah dapat dikatakan memiliki kemampuan berhitung yang baik karena memperoleh persentase $\geq 75\%$ yaitu 76,44%.

Adapun kesimpulan khusus yang lainnya dapat dipaparkan sebagai berikut :
1. Perencanaan pembelajaran yang tertuang dalam RKH dengan menggunakan permainan pohon hitung pada lembar observasi siklus I dan II menunjukkan bahwa guru dapat merancang perbaikan perencanaan pembelajaran. 2.

Pelaksanaan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon hitung pada lembar observasi siklus I dan II menunjukkan bahwa guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. 3. Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon hitung mengalami peningkatan yang signifikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, adapun saran-saran sebagai berikut : 1. Guru dapat membuat perumusan perencanaan pembelajaran, pemilihan tema, pemilihan bahan main dan metode pembelajaran dengan tepat sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. 2. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru hendaknya mengajak anak berinteraksi dalam proses pembelajaran dilakukan serta harus menciptakan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sehingga pengalaman anak ketika proses pembelajaran lebih bermakna. 3. Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. 4. Guru sebaiknya menggunakan pohon hitung dalam proses pembelajaran dengan pilihan buah yang lebih bervariasi tidak hanya terpaku pada satu jenis buah saja agar anak lebih termotivasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. (1998) . *Prosedur Penelitian Kependidikan* , Bandung : Angkasa.
- Dantes, N. (2012) . *Metodologi Penelitian* , Yogyakarta : Andi Offset.
- Depdiknas. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMEN) Nomor 58 Tahun 2009*. Jakarta.
- Fadillah, dkk. (2014) . *Pendidikan Anak Usia Dini* . Jakarta : Kencana.
- Harjanto Bob . (2010) . *Agar Anak Anda Tidak Takut Pada Matematika*. Yogyakarta : Manika Books, Indeks.
- I. G. AK, Kuswaya Wihardit. (2009) .*Materi Pokok Penelitian Tindakan Kelas* . Modul 1 – 6 Universitas Terbuka.
- Montolalu, B . E . F . Dkk . (2014) . *Bermain Dan Permainan Anak* . Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nawawi. (1991). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Sudono Anggani. (2000) . *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sugiyono. (2009) . *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto . (2006) . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suyadi. (2009) . *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan* . Yogyakarta : Power Books.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yuliani , Nuraini Sujiono , dkk . (2014) . *Metode Pengembangan Kognitif* . Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.