

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Sains Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Terpadu Al Jawwad

Rinah¹, Iman Nurjaman²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tangerang
e-mail : ¹rinahhasan909@gmail.com, ²iman.umt@gmail.com

Abstrak

Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Islam Terpadu Al Jawwad belum berkembang optimal, dari 12 anak, ada 8 anak yang kemampuan berhitungnya masih rendah hal ini dikarenakan anak-anak mengalami masalah dalam berhitung seperti menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung melalui permainan sains pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Terpadu Al Jawwad Kecamatan Cikupa Kabupaten Tangerang. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 3 (tiga) Siklus. Prosedur penelitian ini terdiri dari 4 (empat) tahap, yaitu Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah anak didik kelompok B2 yang berusia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan sains. Kemampuan berhitung pada Siklus I mencapai 8 %, Siklus II meningkat mencapai 50 %, dan meningkat lebih baik lagi pada Siklus III mencapai 100 %. Kesimpulan penelitian ini bahwa melalui permainan sains yang variatif dapat meningkatkan kemampuan berhitung, terbukti bahwa penerapan melalui permainan sains dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B2 di TK Islam Terpadu Al Jawwad.

Kata kunci: Usia 5-6 Tahun, Kemampuan Berhitung, Permainan Sains.

Pengantar

Pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi kehidupan manusia yang tak kenal batas dan kelas bagi seluruh umat manusia. Adapun dalam ranah pendidikan anak usia dini, pada dasarnya dimulai dari

“Ceria”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 9, No. 2, Januari 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

dalam kandungan hingga liang lahat sebagaimana sesuai dengan perkataan penuh hikmah, *“Tuntutlah ilmu sejak buaian hingga liang lahat.”*

Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Menurut Montessori masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui pancaindra. Masa peka ini memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak. Itu artinya, bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya. (Susanto, 2011, h.49).

Berhitung merupakan salah satu komponen matematika. Berhitung merupakan kemampuan awal dari pemahaman terhadap konsep bilangan. Kemampuan anak usia dini dalam berhitung mengalami perkembangan yang cukup pesat mulai usia prasekolah. Tahapan anak usia 5-6 tahun ini dalam penguasaan kegiatan berhitung di Taman Kanak-Kanak akan melalui beberapa tahapan berikut: 1). Tahap Konsep (pengertian), dimana anak berekspreasi menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. 2). Tahap transmisi/peralihan, dimana masa peralihan dari konkret ke lambang. 3). Tahap Lambang, yaitu dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan. (Departemen Pendidikan Nasional, 2007).

Lebih lanjut dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa ruang lingkup perkembangan kognitif yang harus dikuasai dalam berfikir simbolik yang berhubungan dengan kemampuan berhitung, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun yaitu; 1). Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10. 2). Anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. 3). Anak

dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. (Permendikbud, 2015). Anak yang memiliki kemampuan berhitung dan menyenangi segala kegiatan berhitung akan menunjukkan ketertarikannya pada aktivitas permainan berhitung, baik menghitung benda-benda sekitar, menjumlahkan atau mengurangi benda-benda disekitarnya tanpa disengaja dan mulai menyebutkan urutan bilangan. Hal ini dilakukannya dengan spontan dan menyenangkan sambil bermain.

Permainan sains merupakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan menarik yang dilaksanakan sambil bermain melalui pengamatan, penyelidikan dan percobaan untuk mencari tahu atau menemukan jawaban tentang kenyataan yang ada di dunia sekitar. Secara umum tujuan permainan sains di Taman Kanak-Kanak adalah agar anak mampu secara aktif mencari informasi tentang apa yang ada di sekitarnya, serta untuk memenuhi rasa keingintahuannya melalui eksplorasi di bidang sains anak mencoba memahami dunianya melalui pengamatan, penyelidikan dan percobaan. Permainan sains ini juga bermanfaat bagi anak karena dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta dapat menimbulkan imajinasi-imajinasi pada anak yang pada akhirnya dapat menambah pengetahuan anak secara alamiah.

Menurut Samatowa (2018) permainan sains adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengkaji fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari di lingkungna sekitar kita (h.150). Dalam hal ini anak diajak belajar sains melalui permainan dengan berbagai macam benda, misalnya air, kertas, tanah liat, daun-daunan dari pohon sekitar sekolah dan sebagainya.

Permainan sains sangat menarik bagi anak usia dini, karena mereka sangat senang bereksplorasi dengan hal-hal yang baru, menarik yang memberi pengalaman langsung bagi mereka, sehingga menambah pengetahuannya. Kurikulum Tahun 2004 Taman Kanak-Kanak (Yulianti, 2010, h.43), ada beberapa konsep sains yang dapat dipelajari anak usia Taman Kanak-Kanak dengan bermain sambil belajar, salah satunya melalui kegiatan mengenali benda di

“*Ceria*”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 9, No. 2, Januari 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

sekitarnya menurut ukuran (pengukuran), termasuk dalam topik ini adalah menimbang, mengukur dan menakar.

Dengan demikian, permainan sains dengan kegiatan menimbang, mengukur dan menakar dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Melalui permainan sains ini anak dapat bereksplorasi dengan hal-hal yang baru, yang menarik dan memberi pengalaman langsung bagi mereka sehingga menambah pengetahuannya.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subyek penelitian adalah anak kelompok B2 (usia 5-6 tahun) di TK Islam Terpadu Al Jawwad Kecamatan Cikupa Kabupaten Tangerang. Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. (Arikunto dkk, 2016, h.2). Jadi Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang mendeskripsikan sebab akibat atas perlakuan dengan cermat yang dilakukan oleh guru di dalam kelas sendiri melalui refleksi diri untuk memperbaiki profesinya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik terus meningkat.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru dan didampingi oleh guru yang berperan sebagai kolaborator untuk membantu peneliti mendapatkan informasi dan menafsirkan data yang diperoleh selama penelitian. Tindakan yang dilakukan adalah meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun, dengan fokus pada aspek-aspek kemampuan berhitung 1). Menyebutkan lambang bilangan 1-10 dalam sub indikator (a) anak dapat menunjuk lambang bilangan, (b) anak dapat menyebut urutan bilangan 1-10, (c)

anak dapat membilang dengan menunjuk benda 1-10, 2). Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan sub indikator (a) anak dapat berhitung penjumlahan secara sederhana, (b) anak dapat berhitung pengurangan secara sederhana, (c) anak dapat memasang lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai 3). Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan sub indikator (a). anak dapat membedakan 2 kelompok benda yang sama jumlahnya, (b) anak dapat membedakan 2 kelompok benda yang lebih banyak, (c) anak dapat membedakan 2 kelompok benda yang lebih sedikit.

Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc.Taggart, dimana pada dasarnya penelitian tindakan kelas sangat khas, yaitu ditandai dengan adanya siklus-siklus. (Kurniasih dan Sani, 2014, h.29). Tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Kegiatan tersebut disebut dengan siklus kegiatan pemecahan masalah. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan ke arah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset/penelitian dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya sampai dengan peneliti merasa puas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas kelompok B2 di TK Islam Terpadu Al Jawwad, Kecamatan Cikupa Kabupaten Tangerang untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan sains dilaksanakan dalam 3 siklus, setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Kemampuan berhitung anak diukur berdasarkan tiga indikator yaitu, menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

“*Ceria*”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 9, No. 2, Januari 2019

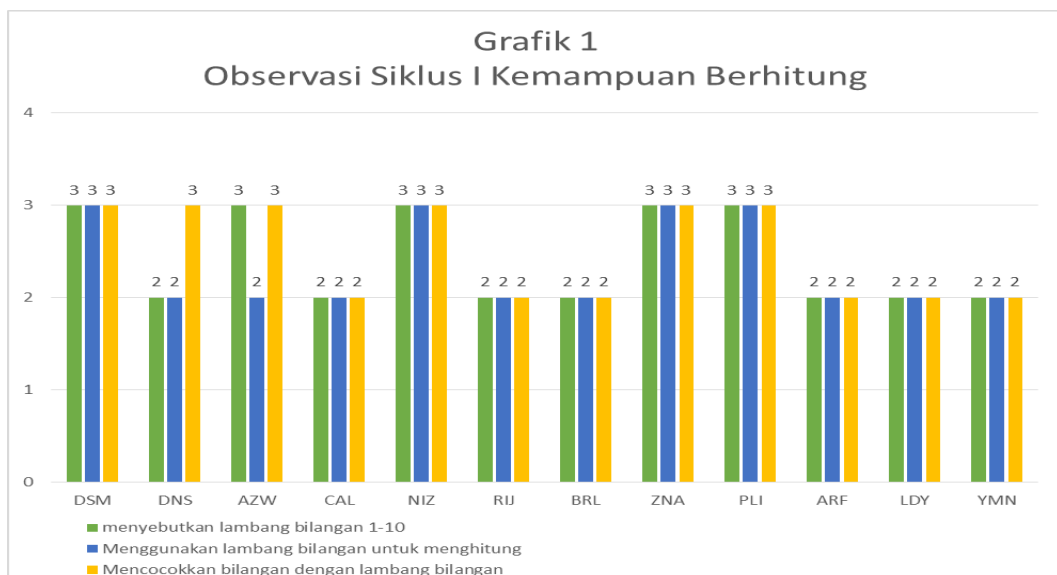
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

Penerapan kegiatan dalam meningkatkan kemampuan berhitung yang dilakukan peneliti membahas tema serta menggunakan media dan kegiatan permainan sains yang berbeda pada setiap siklusnya. Pada siklus I tema yang dibahas adalah tema Diriku sub tema Makanan Kesukaanku. Permainan sains dengan kegiatan menimbang benda dengan timbangan. Media yang digunakan adalah ape telur, buah jeruk, buah apel, timbangan, wadah serta kartu angka dan tutup botol yang diberi angka.

Dalam Siklus I Peneliti mengamati anak-anak mulai terlihat antusias dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kegiatan berhitung melalui permainan sains menimbang benda. Peningkatan hasil belajar kemampuan berhitung di kelompok B2 di TK Islam Terpadu Al Jawwad Kec. Cikupa, Kab. Tangerang belum berkembang dengan baik, hal ini terlihat masih ada beberapa anak yang masih belum mampu mengenal lambang bilangan, menyebutkan urutan bilangan dan ada beberapa yang masih bingung tentang penjumlahan dan pengurangan, serta ada sebagian yang masih malu untuk menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan kepada mereka.

Tabel 1
Hasil Observasi Siklus I Kemampuan Berhitung

No	Nama anak	Indikator												Σ Skor	Presentase
		1			Rata-rata	2			Rata-rata	3			Rata-rata		
1	DSM	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	25	69
2	DNS	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	21	58
3	AZW	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	23	64
4	CAL	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	50
5	NIZ	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	25	69
6	RIJ	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	50
7	BRL	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	50
8	ZNA	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	25	69
9	PLI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	75
10	ARF	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	50
11	LDY	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	50
12	YMN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	50
Jumlah													254	706	
Rata-rata													21	59	



Hasil Tabel 1 di atas, terlihat bahwa kemampuan berhitung melalui permainan sains pada siklus ini sudah mulai ada peningkatan sebesar 8%, yaitu dari 12 anak ada 1 anak yang skor kemampuan berhitung telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan di siklus I, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II agar hasil yang dicapai dapat lebih optimal. Peneliti dalam perencanaan Siklus II merencanakan permainan sains dengan kegiatan

“Ceria”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 9, No. 2, Januari 2019

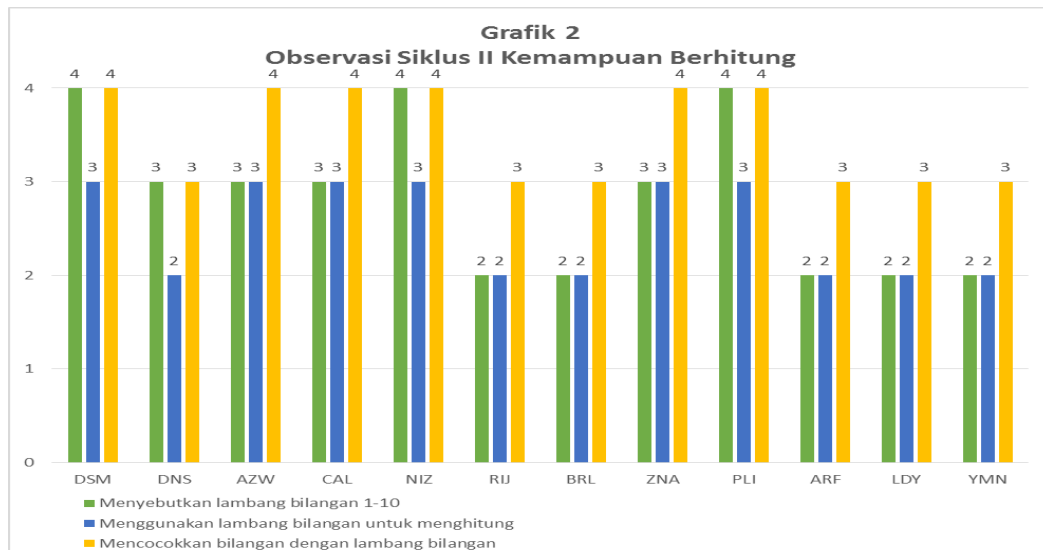
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

mengukur air, hal ini bertujuan agar anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan dan akan lebih bersemangat dalam belajar khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pada siklus II tema yang dibahas adalah Alam Semesta subtema Air. Media pembelajaran yang digunakan adalah air, pewarna makanan, wadah, gelas ukur yang sudah diberi angka, kartu angka dan lembar penugasan.

Observasi dan hasil belajar anak pada siklus II, sudah ada peningkatan dalam kemampuan berhitung anak. Pada saat proses pembelajaran seperti mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan sudah berkembang sangat baik, namun dalam indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, masih harus distimulasi karena masih ada beberapa anak yang masih perlu bimbingan.

Tabel 2
Hasil Observasi Siklus II Kemampuan Berhitung

No	Nama anak	Indikator												Σ Skor	Presentase		
		1			Rata-rata			2			Rata-rata					3	
1	DSM	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	34	94	
2	DNS	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	25	69		
3	AZW	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	28	78		
4	CAL	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	28	78		
5	NIZ	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	34	94		
6	RIJ	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	22	61		
7	BRL	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	23	64		
8	ZNA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	29	81		
9	PLI	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	34	94		
10	ARF	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	22	61		
11	LDY	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	21	58		
12	YMN	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	21	58		
Jumlah															321	892	
Rata-rata															27	74	



Hasil dari data pada Tabel 2 di atas, terlihat bahwa kemampuan berhitung melalui permainan sains pada siklus ini telah meningkat dengan persentase peningkatan sebesar 50 %, yaitu dari 12 anak ada 6 anak yang skor kemampuan berhitung telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan di siklus II, peneliti melakukan perbaikan pada siklus III agar hasil yang dicapai dapat lebih optimal lagi. Peneliti dalam perencanaan Siklus III merencanakan permainan sains dengan kegiatan menakar biji-bijian, hal ini bertujuan agar anak lebih antusias dan senang dalam mengikuti kegiatan dan lebih bersemangat lagi dalam belajar khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pada siklus III tema yang dibahas Tanaman sub Tema Tanaman Sayur. Media pembelajaran pada kali ini menggunakan sendok takar, piring angka, mangkok dan, biji-bijian (kacang tanah, kacang hijau dan kacang merah) dan lembar penugasan.

Observasi dan hasil belajar anak pada siklus III, menunjukkan adanya perbaikan, baik hasil belajar maupun dalam proses pembelajaran, dimana meningkatnya kemampuan berhitung menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal tersebut ditunjukkan dari peningkatan presentase hasil belajar anak. Selain

“Ceria”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

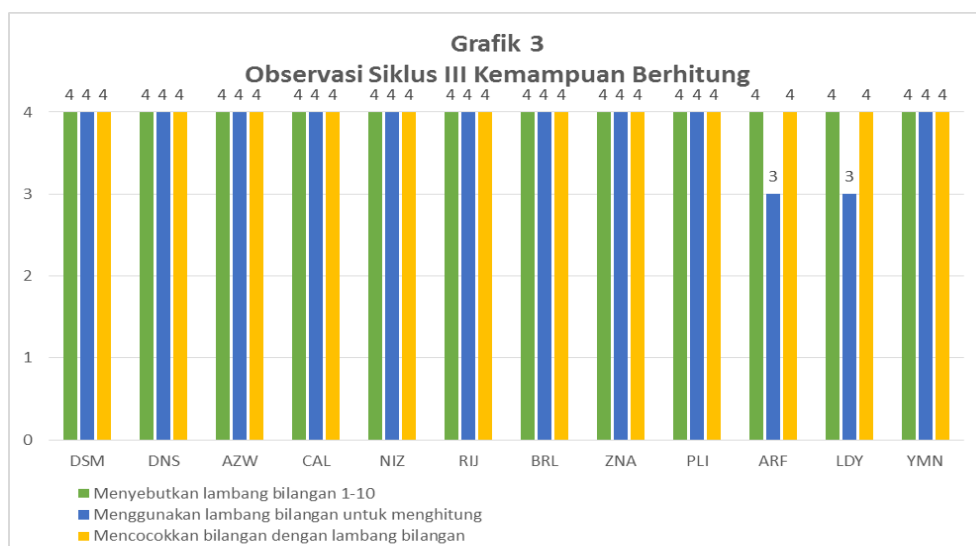
Volume 9, No. 2, Januari 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

itu, anak-anak dapat pengalaman baru dari proses pembelajaran tersebut. Dari permainan sains ini anak langsung mempraktekan pembelajaran sehingga anak-anak mendapat pengalaman langsung, menjadikan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan dari pembelajaran ini juga dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya.

Tabel 3
Hasil Observasi Siklus III Kemampuan Berhitung

No	Nama anak	Indikator												Σ Skor	Present ase		
		1			Rata-rata			2			Rata-rata					3	
1	DSM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
2	DNS	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	97
3	AZW	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	97
4	CAL	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	97
5	NIZ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
6	RIJ	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	34	94
7	BRL	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	34	94
8	ZNA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
9	PLI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
10	ARF	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	34	94
11	LDY	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	34	94
12	YMN	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	97
Jumlah															420	1167	
Rata-rata															35	97	



Hasil dari data pada Tabel 3 di atas, terlihat bahwa kemampuan berhitung melalui permainan sains pada siklus ini telah meningkat dengan persentase peningkatan sebesar 100 %, yaitu dari 12 anak ada 12 anak yang skor kemampuan berhitung telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Dengan peningkatan pada indikator kemampuan berhitung tersebut dimana sudah memenuhi kriteria keberhasilan, maka penelitian ini tidak perlu dilaksanakan pada siklus berikutnya dan tindakan berhenti pada siklus III.

Berdasarkan pemaparan hasil dari data kemampuan berhitung anak di atas dapat diketahui bahwa melalui permainan sains dapat menstimulasi kemampuan berhitung 1). Menyebutkan lambang bilangan 1-10 dalam sub indikator (a) anak dapat menunjuk lambang bilangan, (b) anak dapat menyebut urutan bilangan 1-10, (c) anak dapat membilang dengan menunjuk benda 1-10, 2). Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan sub indikator (a) anak dapat berhitung penjumlahan secara sederhana, (b) anak dapat berhitung pengurangan secara sederhana, (c) anak dapat memasang lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai 3). Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan sub indikator (a). anak dapat membedakan 2 kelompok benda yang sama jumlahnya, (b) anak dapat membedakan 2 kelompok benda yang lebih banyak, (c) anak dapat membedakan 2 kelompok benda yang lebih sedikit.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dirancang sedemikian rupa untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak. Dalam kegiatan permainan sains, anak bereksplorasi dengan benda-benda yang sering dijumpainya, anak-anak mendapat pengalaman langsung dan menambah pengetahuan dari kegiatan menimbang benda (ape telur, jeruk dan apel), mengukur air warna, dan menakar biji-bijian (biji kacang hijau, kacang merah dan kacang tanah). Kegiatan-kegiatan pembelajaran tersebut dapat menstimulasi kemampuan berhitung anak baik menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

“Ceria”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 9, No. 2, Januari 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

Penelitian Rossa Imanai Khan dan Ninik Yuliani yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan *Bowling* Kaleng” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan *Bowling* Kaleng, di kelompok B (5-6 tahun) TK Dharma Wanita Gogorante, Kediri tahun ajaran 2015-2016, dimana rata-rata kemampuan anak untuk menghitung, menambah dan mengurangi bertambah di akhir putaran. Prosentase anak yang mendapat bintang 1 (belum berkembang) sebanyak 3%, bintang 2 (mulai berkembang) sebanyak 15% , bintang 3 (berkembang sesuai harapan) sebanyak 33%, dan bintang 4 (berkembang sangat baik) sebanyak 49%. Dari penelitian tersebut rata-rata kemampuan anak membilang, menjumlah, dan mengurangi angka meningkat secara signifikan (Jurnal Universum Vol. 10 No. 1 Januari 2016, h. 70)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan berkenaan dengan upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan sains pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Terpadu Al Jawwad, Kecamatan Cikupa Kabupaten Tangerang, maka dapat disimpulkan bahwa: (1). Melalui permainan sains dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Islam Terpadu Al Jawwad, hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan berhitung yang pada kondisi awal didapatkan data masih 0 % naik di Siklus I menjadi 8 %, kemudian meningkat di Siklus II menjadi 50 % dan meningkat lagi di Siklus III menjadi 100 %. Sehingga terlihat dimana besar presentase kenaikan antara Kondisi Awal ke Siklus I sebesar 8 %, dari Siklus I ke Siklus II sebesar 42 %, dan dari Siklus II ke Siklus III sebesar 50 %. (2). Kondisi pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran berhitung melalui permainan sains, anak-anak sangat antusias sekali mengikuti pembelajaran sehingga mereka terlihat senang dan bersemangat, mereka tidak bosan dalam belajar berhitung. Pembelajaran melalui

permainan sains sangat menarik minat belajar anak dimana anak mendapat pengalaman langsung dari kegiatan tersebut, sehingga dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangannya. Hal ini juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak seperti menyebut lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Daftar Acuan

- Arikunto dkk. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional dan Direktorat Pembinaan TK dan SD. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Depdiknas.
- Kemendikbud. (2015). *Permendikbud Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Khan dan Yuliani. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng*. Kediri. STAIN.
- Kurniasih dan Sani. (2014). *Teknik dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. Penerbit Kata Pena.
- Samatowa, Usman. (2018). *Metodologi Pembelajaran Sains untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang. Tira Smart.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta. Kencana Prenadamedia Group.
- Yulianti, Dwi. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Indeks.