

# **Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Kartu Angka Di Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Ajaran 2015/2016**

**Oleh: Rini Tri Astuti**  
[Rini3@rocketmail.com](mailto:Rini3@rocketmail.com)

## **ABSTRAK**

Astuti, Rini Tri, 2016. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Kartu Angka di Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing : (1) Dra. Khoiriyah, M.Pd: (2) Misyana, M.Pd.

**Kata Kunci** : kemampuan berhitung, bermain kartu angka.

Masalah penelitian yang ingin dipecahkan adalah bagaimanakah meningkatkan kemampuan berhitung melalui kartu angka di kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain kartu angka di kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Pelajaran 2015/2016. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Berdasarkan observasi dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dapat ditingkatkan dengan bermain kartu angka secara klasikal dari 16 anak terdapat 12 anak yang tuntas belajarnya, dan ada 4 anak yang belum tuntas belajarnya. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui kemampuan berhitung secara klasikal yang diperoleh 75% yang berarti sudah tercapai kriteria kesuksesannya. Hal ini berarti kemampuan berhitung dapat ditingkatkan dengan bermain kartu angka di kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Ajaran 2015/2016.

## **ABSTRACT**

Astuti, Rini Tri, 2016. *Increasing The Accounting Ability Through Number Card Game at A grade in TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat School Year 2015/2016*. The Essay, The Study Of the Children Education Teachers Program, Faculty of Teacher Training and Education at Jember Muhammadiyah University. The Advisers : (1) Dra. Khoiriyah, M.Pd: (2) Misyana, M.Pd.

**Key Word** : Accounting ability, card number game

The problem that should be solved is how to increase the ability of accounting through number card game in A grade TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pontang Barat School Year 2015/2016. This research aims to know how to increase the ability of the children in accounting through this game in TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat School Year 2015/2016. The research is a research of class behaviour. The collecting data method is an observation method and documentaion. According to this observation can be concluded that the ability of accounting can be classically increased by number card game by 16 children there are 12 children pass this lesson, and yet there are 4 children has not passed this lesson. From this accounting can be known classically reaches 75% which almost reaches the

complete of the criteria of the successfulness. This means the game in A grade TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat can increase the ability of the children in accounting School Year2015/2016.

Anak usia dini adalah anak yang berada direntang usia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan disemua aspek perkembangan. Diantara aspek perkembangan yaitu aspek nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan kemandirian. Untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan tersebut dibutuhkan pendidikan yang tepat terhadap anak. Karena pada masa ini anak mengalami masa *the golden age* yang hanya terjadi sekali seumur hidup. Berdasarkan Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Bab I ayat 14 ditegaskan 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. Piaget (dalam Nurmawati, 2014:2) menyatakan bahwa anak pada usia 4-6 tahun berada pada tahapan masa pra-operasional konkrit yang diperlihatkan kemampuan untuk mengorganisasi dan mengkoordinasikan gerakan dan tindakan fisik. Serta mampu menyimpulkan eksistensi sebuah benda yang berada diluar pandangan, pendegaran, atau jangkauannya, dan telah mampu berfikir intuitif. Dengan demikian proses belajar dan mengajar di TK harus mulai menyajikan kemampuan kognitif dengan tetap memperhatikan pencapaian tingkat perkembangan serta prinsip-prinsip dalam pembelajaran yaitu bermain seraya belajar. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak. Plato,

Aristoteles, dan frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Perkembangan kognitif yang berada pada ranah berhitung saat ini sangat memprihatinkan. Begitu banyak cara yang digunakan untuk mengembangkan namun melupakan prinsip pembelajaran terhadap anak. Sehingga berhitung yang melibatkan angka dan kemampuan kognitif menjadi hal yang menakutkan bagi anak. Terutama saat ini anak berada pada era digital yang mengharuskan anak mampu untuk bertahan dan bersaing dengan banyak kemajuan teknologi. Karena kemampuan kognitif terutama berhitung sering dikaitkan dengan intelegensi atau kecerdasan pada anak. Dalam kehidupan sehari-hari, anak tidak terlepas dengan kegiatan berhitung. Misalnya, saat bermain disekolah anak-anak menghitung mainan yang sedang ia mainkan. Tetapi banyak anak yang dapat menghitung namun belum memahami konsepnya. Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat khususnya anak kelompok A dalam pelajaran berhitung mengalami kesulitan dalam pemahaman angka, menyebut urutan bilangan, menunjuk lambang bilangan dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda/ gambar, terlihat belum optimal. Hal ini dikarenakan metode guru serta alat pembelajaran yang kurang menarik bagi anak. Dengan kartu angka secara tidak langsung anak mengenal berbagai konsep dasar. Misalnya angka, warna, ukuran, bentuk, banyak dan sedikit, sebagai landasan untuk pendidikan selanjutnya. Hal ini akan maksimal bila diberikan dengan bermain. Karena bermain kartu angka memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasah konsep dasar tersebut. Selain itu kartu angka mudah dimainkan, ringan, dapat

dibuat sendiri, guru dapat berinovasi dengan tema yang lain, serta setiap anak bisa bermain dengan mudah. Selain kelebihan tersebut terdapat pula kelemahan dari kartu angka yaitu mudah robek, untuk meminimalisir hal tersebut maka disarankan untuk dilaminating atau dilapisi dengan isolasi. Dengan demikian bermain kartu angka dapat dimaksimalkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimanakah meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain kartu angkadi kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Ajaran 2015/2016?. Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain kartu angka di kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Ajaran 2015/2016. Manfaat dari penelitian ini dapat mengoptimalkan pemahaman anak dalam berhitung, sebagai sumbangan pemikiran dan memahami wawasan serta meningkatkan mutu pendidikan sehingga guru dapat berinovasi untuk menciptakan permainan yang sesuai untuk anak, sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam berhitung, sebagai motivasi untuk bahan baru yang dijadikan pertimbangan untuk penelitian lebih lanjut dan pengembangan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan upaya yang ditujukan untuk memperbaiki proses pembelajaran atau memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran (Mulyasa, 2012:34). Penelitian tindakan kelas dapat membantu guru dalam mengatasi masalah yang dialami dalam proses pembelajaran baik itu metode penyampaian materi ataupun alat yang digunakan. Peneliti dalam penelitian ini bertindak sebagai guru pengajar dan dibantu oleh guru sebagai observer. Sehingga penelitian ini dilaksanakan dengan kerjasama. Adapun kerjasama yang dimaksud adalah suatu bentuk pengamatan dalam proses

penelitian yang akan memberikan pandangan dan kesepakatan terhadap suatu permasalahan serta pengambilan keputusan yang pada akhirnya memberikan tindakan terhadap permasalahan didalam kelas. Desain penelitian ini menggunakan siklus-siklus. Apabila dalam siklus I belum terjadi peningkatan maka dilanjut pada siklus selanjutnya. Adapun rancangan penelitian diantaranya, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Untuk subjek penelitian pada penelitian yaitu anak kelompok A sejumlah 16 anak terdiri dari 8 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa 50% anak masih mengalami kesulitan dalam hal berhitunghalini dikarenakan pola mengajar guru masih berpusat pada guru, metode yang kurang tepat dalam penyampaian materi, dan media yang kurang menarik. Berdasarkan hasil studi pendahuluan maka langkah selanjutnya yaitu perencanaan, merupakan kegiatan Mempersiapkan perangkat mengajar yang terdiri dari silabus dan RKH dengan kegiatan bermain kartu angka, membuat media pembelajaran yaitu kartu angka, membuat instrumen penelitian untuk menunjang kelancaran penelitian, waktu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada tiap- tiap pertemuan yaitu 150 menit. Selanjutnya tahap pelaksanaan, Hal- hal yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan tindakan adalah peneliti berperan sebagai guru yang mengamati kegiatan belajar mengajar dengan mempersiapkan kondisi belajar sehingga anak benar- benar siap untuk menerima materi yang akan disampaikan. Langkah awal dalam proses belajar mengajar guru menyampaikan materi secara garis besar dengan singkat dan jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran inti tentang berhitung dengan bermain kartu angka. Diantara langkah- langkah yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Permainan pengenalan angka
  - a) Guru mengenalkan angka 1-10 melalui kartu angka.

- b) Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok.
  - c) Guru mengambil salah satu kartu angka.
  - d) Anak- anak diajak berlomba mengambil kartu angka sesuai dengan yang dipegang guru.
  - e) Untuk anak yang mendapatkan kartu angka yang banyak diberikan reward. Untuk anak yang belum bisa diberikan motivasi.
2. Bermain kartu angka
- a) Guru menyediakan kartu angka dan kartu gambar.
  - b) Letakkan semua potongan kartu angka diatas meja secara acak. Ajak anak untuk mengambil kartu gambar yang dipegang guru, kemudian anak mulai menghitung dan mencocokkan dengan kartu angka.
  - c) Anak mencocokkan kartu gambar dengan kartu angka.
  - d) Untuk anak yang mampu mencocokkan kartu gambar dengan kartu angka diberikan reward. Untuk anak yang belum mampu mencocokkan kartu gambar dengan kartu angka diberi bantuan dan motivasi.
  - e) Permainan ini berlanjut, sampai anak mencoba permainannya.

Selanjutnya tahap pengamatan, Kegiatan pengamatan ini dilaksanakan bersama saat pelaksanaan tindakan kelas berlangsung yang dibantu oleh guru kelompok A. Maksud diadakan pengamatan yaitu untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan berhitung anak. Guru kelompok A mengamati proses bermain kartu angka yang dilakukan oleh peneliti. Apakah bermain kartu angka dapat memperbaiki pemahaman terhadap materi berhitung anak, sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar anak. selanjutnya tahap refleksi, tahap refleksi digunakan untuk mengkaji segala sesuatu yang telah dilaksanakan selama

pelaksanaan tindakan dan pengamatan berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi yaitu menganalisis, menjelaskan, dan mengetahui berhasil tidaknya kemampuan berhitung dapat ditingkatkan dengan bermain kartu angka pada tiap siklus. Tolok ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah:

$$E = n/N \times 100\%$$

E = Presentase ketuntasan belajar secara maksimal

n = Jumlah anak yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh anak

(Depdiknas dalam Nurmawati, 2004:26).

Kriteria kesuksesan dalam penelitian ini adalah 75% dari 16 anak yaitu 12 anak dapat meningkat dalam kemampuan berhitung dengan mendapatkan skor bintang 3.

Berdasarkan hasil pada siklus I telah diketahui bahwa 9 anak atau 56,25% yang mendapatkan rata-rata skor bintang 3. Hal ini karena terdapat kekurangan pada siklus I, dan masih jauh dari kriteria ketuntasan maka peneliti mengadakan siklus II. Hasil siklus II menunjukkan rata-rata anak yang mendapatkan skor bintang 3 yaitu 75% atau 12 anak telah menunjukkan peningkatan yang optimal, sehingga pada penelitian ini telah mencapai atau sesuai dengan kriteria kesuksesan. bagi anak usia dini dengan bermain maka ia sebenarnya sedang belajar. Penelitian ini telah melakukan kegiatan proses belajar dengan bermain kartu angka. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Mutiah, (2010:91) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga dalam proses pembelajaran pada anak usia dini harus dengan bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kemampuan berhitung yang dimaksud yaitu kemampuan mengenai menyebut lambang bilangan, menunjuk lambang bilangan, serta memasang gambar dengan lambang bilangan yang tepat. Sejalan dengan hal tersebut, Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk

menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007:4). Sejalan dengan hal tersebut, menurut Einon (2005:46) menghitung adalah langkah pertama dalam mengenal apa arti angka. Pada penelitian ini dengan bermain kartu angka anak telah mengenal konsep angka yang merupakan kemampuan berhitung anak usia dini. Sedangkan menurut Sujiono dkk, (2013:9.10) menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Dengan demikian kemampuan berhitung anak usia dini akan dapat dikembangkan dengan mengenal konsep angka yang akan menjadi bekal bagi anak untuk pendidikan selanjutnya. Kemampuan berhitung tersebut dapat dikembangkan dengan mudah dengan media yang menarik dan tepat bagi anak. Kartu angka merupakan suatu bentuk permainan yang menggunakan kartu-kartu. Depdikbud dalam Wijayanti, (2015:6) mengatakan bahwa kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Menurut Komariyah dan Soeparno (dalam Putri,2015:7) mengatakan bahwa media permainan kartu angka memiliki dampak yang positif terhadap anak pada proses pembelajaran matematika. Kemampuan berhitung termasuk dalam ranah matematika. Kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui bermain kartu angka. Menurut Hasan (2011:65) menyatakan bahwa *flascard* dan *dotcard* merupakan sebuah terobosan dalam bidang pendidikan anak usia dini yang menggunakan kartu sebagai alat bantu. Oleh arena itu kartu angka termasuk dalam *flascard*. Bermain kartu angka atau *flashcard* berdampak positif terhadap peningkatan berhitung. Demikian halnya menurut Rahman (dalam Susanto,

2011:108) mengungkapkan bahwa dampak penggunaan *flashcard* terhadap kemampuan berhitung permulaan, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya.

Berdasarkan masalah dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui bermain kartu angka di kelompok A TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Ajaran 2015/2016. Dengan bermain kartu angka anak mudah untuk memahami lambang bilangan dan menghitung gambar serta memasangkan lambang bilangan dengan tepat. Hal ini terlihat anak-anak dapat mengikuti kegiatan bermain kartu angka dengan antusias. Selain itu terlihat anak aktif mengikuti permainan saat proses berlangsung. Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan maka saran yang diberikan peneliti yaitu, setiap proses pembelajaran hendaknya distimulasi dengan bermain yang menarik bagi anak serta menggunakan media yang tepat pada setiap kemampuan yang akan dikembangkan, untuk dapat menyediakan alat bermain (kartu angka) dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, untuk dapat membuat media kartu angka yang menarik (berwarna) dan variatif. Karena dengan media yang lebih baik akan dapat memudahkan anak dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Depdiknas. 2007. *Permainan Berhitung Permulaan*. Jakarta: Depdiknas.

Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas*. Jakarta: Erlangga.

Fadillah, Muhammad dan Lilif. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia*

Dini. Jogjakarta: AR-RUZZ  
MEDIA

Pendidikan Indonesia:  
Purwakerta.

Hanafi, dkk. 2015. *Ped= 'oman Penulisan Skripsi*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka: Banten.

Hasan, Maimunah. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana PRENADA MEDIA GROUP.

[http://klik-  
ernest.blogspot.co.id/2012/10/pe-  
mbelajaran-kartu-angka-untuk-  
paud.html](http://klik-ernest.blogspot.co.id/2012/10/pe-<br/>mbelajaran-kartu-angka-untuk-<br/>paud.html)

Suyadi. 2009. *Anak yang menakjubkan*. Jogjakarta: DIVA Press.

Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak – kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.

Takari, Enjah. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung:PT GENESINDO.

Mulyasa. 2012. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Wahyudin, Uyu dan Mubiar Agustin. 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Refika Aditama.

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana PRENADAMEDIA Group.

Wijayanti, Erlina. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Permulaan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita*. Jurnal Skripsi. Program Sarjan. Universitas Nisantara PGRI: Kediri.

Nurani, Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anaka Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS.

Nurmawati. 2014. *Implementasi Permainan Bola Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Kelompok A di TK ABA II*. Skripsi. Program Sarjana. FKIP Universitas Muhammadiyah: Jember.

Putri, Nuryani. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Modifikatif*. Jurnal Skripsi. FKIP Universitas

