

JURNAL SKRIPSI



OLEH

A. AYU SRI RAHAYU NINGSIH

1449040025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK
MELALUI KEGIATAN BERMAIN JARI TANGAN KELOMPOK A DI
RAUDATUL ATHFAL (RA) ULIL ALBAB KABUPATEN GOWA
A.Ayu Sri Rahayu Ningsih, Herman, S.Pd dan Dr. Rusmayadi S.Pd, M.Pd**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, UNM

Keperluan korespondensi, E-Mail : Andiayusrirahayuningsih@gmail.com

ABSTRAK

A.Ayu Sri Rahayu Ningsih. 2018. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Melalui Kegiatan Bermain Jari Tangan Kelompok A di Raudahtul Athfal (RA) Ulil Albab 1 Kabupaten Gowa. Skripsi dibimbing oleh Bapak Herman, S.Pd, M.Pd dan Bapak Dr Rusmayadi, M.Pd. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Masalah dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A melalui kegiatan bermain jari tangan. Adapun rumusan masalah adalah, “bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A melalui kegiatan bermain jari tangan?. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui kegiatan bermain jari-jari tangan di Raudahtul Athfal Ulil Albab 1 Kabupaten Gowa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, yakni terdiri dari 4 tahap dalam setiap siklus yaitu : perencanaan, melaksanakan tindakan, observasi, dan refleksi. Fokus penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A melalui kegiatan bermain jari tangan di Raudahtul Athfal Ulil Albab 1 Kabupaten Gowa. Penelitian ini dilaksanakan II siklus selama 2 kali pertemuan. subjek penelitian adalah guru kelompok A, yang terdiri atas 10 anak didik, yaitu 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak mengalami peningkatan, hal ini karena perlakuan yang didapat oleh anak saat bermain jari tangan yang membantu proses pembelajaran berhitung permulaan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain jari tangan efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A di Raudahtul Athfal Ulil Albab 1 Kabupaten Gowa.

Kata kunci: Berhitung Permulaan, Bermain Jari Tangan

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan peran yang sangat penting dalam perkembangan anak karena merupakan pondasi dasar dalam kepribadian anak. Anak yang berusia 0-8 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut *golden age* (masa emas). Masa ini merupakan dasar pertama dalam mengembangkan berbagai kegiatan dalam rangka pengembangan kecerdasan anak yaitu kecerdasan logika. Kecerdasan logika merupakan penanda untuk mengetahui/menentukan apakah seseorang memiliki kecerdasan logika atau tidak lain adalah kemampuan dalam berhitung atau dalam memahami ilmu-ilmu sains lainnya.

Usia Dini atau pra-sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak sebagai generasi penerus, anak sudah sepantasnya memperoleh pendidikan seperti yang tertuang dalam Undang-Undang

Republik Indonesia No.23 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional No 14.

Menurut Sumanto (2014) menyatakan usaha belajar tergantung pada tingkat kematangan yang dicapai anak. Masa peka berhitung pada anak sudah menunjukkan masa peka atau kematangan untuk berhitung, maka orang tua dan guru di Taman Kanak-kanak harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan, sehingga kebutuhan anak dapat terpengaruhi dan tersalurkan dengan sebaik-sebaiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Untuk itu, usia Taman Kanak-kanak adalah masa yang sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan, rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, rangsangan, dan motivasi yang sesuai dengan aspek perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena

bermain merupakan wahana belajar dan bekerja anak. Banyak dijumpai anak tidak menyukai matematika, susah memahami angka atau bilangan dan enggan belajar berhitung. Kitapun sering mengalami hal yang sama, padahal kita juga tahu bahwa berhitung dan matematika merupakan hal yang penting untuk dikuasai. Maka masalah yang sering muncul adalah ketidak-sabaran (pada diri anak dan orang tua) dan proses memaksa-terpaksa (yang sangat tidak menyenangkan kedua belah pihak).

Pembelajaran matematika akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Guru harus senantiasa mengupayakan situasi dan kondisi yang tidak membosankan apabila menakutkan bagi anak. Salah satu upaya yang dapat ditempuh guru adalah dengan menerapkan trik-trik berhitung yang mempermudah dan menyenangkan bagi anak-anak untuk melakukannya. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran dan perkembangan anak adalah metode bermain jari-jari tangan.

Kegiatan bermain jari-jari tangan merupakan salah satu strategi pemberian pengalaman belajar dalam bentuk permainan. Dengan cara melatih keterampilan penglihatan, gerak ingatan, memberi rangsangan dan tantangan, serta konsentrasi dan ketangkasan. Berkenaan dengan metode tersebut perlu adanya langkah-langkah yang harus ditetapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Dan pada observasi awal yang dilakukan pada Hari Senin 12 Maret 2018 - Sabtu 17 Maret 2018 pada anak didik kelompok A di Raudatul Athfal (RA) Ulil Albab Gowa yang masih sering salah/kurang, contohnya :1) Guru lebih banyak menggunakan metode bernyanyi untuk mengenalkan anak berhitung sehingga anak tidak mengetahui konsep bilangan itu sendiri, 2) Sewaktu berhitung secara berkelompok ada anak yang diam saja, 3) Saat berhitung bersama-sama temannya tidak ada yang salah, namun jika perorangan ada yang salah, 4) Ketika berhitung dengan

pensil, terkadang berhitung anak tidak sesuai dengan urutan hitungan.

Untuk mengenalkan berhitung pada anak Taman Kanak-kanak diperlukan strategi yang cocok dengan masa perkembangan anak. Secara umum permainan berhitung di Taman Kanak-kanak yaitu untuk mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti, anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks, rendahnya kemampuan berhitung pada anak akan berdampak pada pengembangan pembelajaran matematika dasar pada jenjang pendidikan sekolah dasar nantinya, oleh sebab itu pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak hendaklah optimal lagi sebagai dasar pembelajaran berhitung untuk kesiapan anak dalam belajar matematika jika masuk kejenjang pendidikan selanjutnya atau sekolah dasar.

Dari fenomena diatas, penulis terdorong untuk mengkaji secara empirik mengenai “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan

Anak Melalui kegiatan bermain Jari Tangan Pada kelompok A di Raudatul Athfal (RA) Ulil Albab 1 Kabupaten Gowa”

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Berhitung Anak

a. Pengertian Berhitung

Menurut Hildayani (2005) menyatakan bahwa anak usia 4-6 tahun sudah mulai diajarkan konsep dasar angka dan berhitung dan belum masuk operasi hitung yang lebih kompleks dalam mendidik anak, agar ia dapat pandai berhitung memerlukan ketekunan bukan paksaan, ketekunan itu harus dilakukan pertama kali oleh orang tua maupun guru. Ketekunan juga berhubungan sikap dan kemampuan orang tua dan guru dalam memberikan rangsangan kepada mereka.

Selanjutnya Isnawati (2009) berhitung adalah proses awal bagi anak untuk mengenal lambang bilangan, menyusun lambang bilangan sesuai dengan urutan besarnya, yang selanjutnya mengenal tentang operasi-operasi hitungan. Adapun cara mengajarkan berhitung pada anak, dengan disebutkan semua angka dari urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

b. Prinsip-prinsip permainan berhitung

Kegiatan berhitung yang diberikan melalui berbagai macam permainan tentu lebih efektif jika dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip berhitung.

Departemen Pendidikan Nasional (2012:07) dijelaskan

satu per satu seperti dari satu sampai sepuluh maka satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh. Semua angka ini harus disebutkan tanpa ada yang di ulang agar anak dapat mengingat urutannya dengan tepat. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan beberapa prinsip-prinsip berhitung pada anak Taman Kanak-kanak yaitu :

- 1) Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
- 2) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut

- tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- 3) Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
 - 4) Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberi rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu dibutuhkan alat peraga/media/metode yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
 - 5) Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
 - 6) Dalam permainan berhitung anak dapat mengelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
 - 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus mulai dari awal sampai akhir.
- c. Manfaat Pengenalan Bermain**
- Menurut Isnawati (2009) bahwa manfaat utama pengenalan bilangan, termasuk di dalam kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis dan matematis. Permainan berhitung mempunyai manfaat bagi anak-anak, dimana

melalui berbagai pengamatan terhadap benda di sekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat berpartisipasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung.

d. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung pada Anak

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

Anak usia Taman Kanak-kanak merupakan masa yang sangat strategis

untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia Taman Kanak-kanak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Contohnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep yang sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, rangsangan, motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

e. Indikator Kemampuan Berhitung

Sujiono, Nurani Dkk (2008: 10.21) menyatakan indikator kemampuan berhitung anak dalam perkembangan anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- a) Membilang atau menyebutkan urutan 1-10.
- b) Membilang dengan menunjukkan benda benda (menenal konsep bilangan sampai sepuluh dengan benda benda.
- c) Menunjukkan urutan bilangan sampai sepuluh dengan benda benda.
- d) Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda benda.

2. Pengertian bermain anak

a. Pengertian bermain

Aktifitas bermain merupakan suatu rangkaian usaha kegiatan yang dilakukan di taman kanak-kanak. Kegiatan yang dilakukan membutuhkan pengaturan lingkungan bermain dan belajar anak serta alat-alat atau metode bermain yang dibutuhkan seperti yang telah diketahui jenjang pendidikan di taman kanak-kanak menganut prinsip belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar karena, melalui bermain seorang anak dapat mengembangkan seluruh pertumbuhan dan aspek perkembangannya. Kegiatan bermain yang diprogram taman kanak-kanak, yaitu kurikulum 2013 standar kompetensi mendapat porsi yang besar sesuai dengan pendekatan belajar sambil bermain.

Menurut Triharso (2013:09) bahwa “bermain adalah kegiatan yang

utama yang mulai tampak sejak bayi berusia 3 atau 4 tahun”. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktikkan keterampilan dan mendapat kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Bermain bagi anak usia dini dapat dijadikan intervensi yang jika dilaksanakan dengan tepat, baik dengan alat maupun tanpa alat akan sangat membantu perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan efektif pada umumnya. Menurut Thobroni (2011:41) menyatakan bahwa “bermain adalah bersenang-senang melakukan sesuatu dengan senang dan menyenangkan diri”. Sedangkan Moeslichatoen (2004:24) menyatakan bahwa bermain adalah “kegiatan yang

memberikan kesenangan bagi diri sendiri “. Yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dalam kegiatan itu. Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan, ia membantu anak mengenal dirinya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membentuk perilaku.

b. Karakteristik Bermain Anak

Pada hakekatnya anak-anak termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi keputusan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri, anak mengalami kesenangan dan pengetahuan baru bagi dirinya.

Menurut Montolalu, dkk (2007:1.2) beberapa karakteristik bermain anak yaitu

a) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak membuat aturan sendiri. b) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama). c) Bermain lebih memfokuskan kegiatan atau perbuatan daripada hasil akhir atau produknya. d.) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Bermain itu ilmiah dan spontan, anak-anak bahkan tidak diajarkan bermain. Mereka bermain dengan benda atau media apa saja yang ada di sekitarnya. Bahkan tanpa dengan alat, anak bermain dimana-mana. Walaupun demikian, tidak ada suatu kesepakatan umum mengenai mengapa anak bermain.

c. Manfaat Bermain bagi Perkembangan Anak.

Bermain dapat memberikan manfaat bagi anak yang dapat menunjang perkembangan dan

bermain memerlukan waktu yang cukup untuk mengembangkan diri dan kebebasan bagi anak.

Melalui bermain, anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik dan perkembangan yang lain. Seperti belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah pembendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Menurut Triharso (2013:10) manfaat bermain bagi perkembangan anak yaitu:

- 1) Bermain memacu kreativitas. Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak-anak menemukan ide-ide serta menemukan daya khayalnya. Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari

permasalahannya yang mempunyai akar dalam bermain. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain dengan alat atau tanpa alat, mereka lebih kreatif.

- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak. Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. Bermain membantu perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membuka jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berfikir mereka.
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik. Pada usia Taman Kanak-kanak tingkah laku yang sering muncul adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerjasama, egois, simpatik, marah, ngambek, berkeinginan untuk diterima sosial mereka. Pada periode ini konflik tidak dapat dihindarkan. Untuk

itu, diperlukan berbagai metode bermain untuk mengatasi konflik yang terjadi pada anak.

- 4) Bermain untuk melatih empati. Empati adalah pengenalan perasaan pikiran dan sikap orang lain, dapat juga dikatakan pengenalan jiwa orang lain. Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak karena empati, anak akan pandai menetapkan dirinya dan perasaannya pada diri dan orang lain dan mengembangkan tenggang rasa.
- 5) Bermain mengasah panca indra. Kelima panca indra yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pencapaian, dan peradaban merupakan bagian-bagian tubuh yang perlu diasah sejak masih bayi. Tujuan agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadinya disekitarnya.

- 6) Bermain sebagai media media terapi. Bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi konflik dan kecemasan anak. Bermain sebagai alat diagnosis mengobati anak yang bermasalah.
- 7) Bermain itu melakukan penemuan. Bermain dapat menghasilkan ciptaan baru yang belum pernah diciptakan anak sebelumnya, yang bisa saja kebetulan. Dan penemuan baru sangat menyenangkan bagi anak.

a. Langkah-Langkah Berhitung dengan Bermain Jari-Jari Tangan

Anggota badan yang ada dalam tubuh manusia yang dapat dijadikan sebagai media dalam melakukan proses pembelajaran yang paling sederhana adalah memainkan jari-jari tangan. Adapun langkah-langkah berhitung dengan bermain

jari-jari tangan menurut Montolalu, dkk (2007:10.13) yaitu :

- 1) Merentangkan kedua tangan ke depan,
- 2) Menggerakkan-gerakkan kedua tangan.
- 3) Menyembunyikan tangan ke belakang dengan bergantian.
- 4) Mengenalkan nama jari-jari tangan.
- 5) Menyebutkan bilangan dengan jari-jari tangan.

Dari langkah-langkah yang dikemukakan diatas maka penulis memodifikasi kembali langkah-langkah berhitung dengan bermain jari tangan berdasarkan karakteristik perkembangan anak di kelompok A serta untuk menunjang tercapainya tujuan penulisan skripsi sebagai berikut:

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan kegiatan bermain jari tangan pada anak.

2. Guru meminta anak ikut menyebutkan nama nama jari jari tangan.
3. Guru membimbing anak menghitung jari-jari tangan 1-10 secara mandiri.
4. Guru membimbing anak untuk bermain jari jari tangan secara berkelompok dengan teman sebaya.

Berhitung dengan jari-jari tangan memudahkan anak untuk memahami bilangan dan dapat juga dilakukan dengan lagu atau syair yang sesuai dengan tema dengan muatan dasar berhitung. Aktivitas ini dapat dilakukan sambil memperagakan jari-jari tangan sesuai dengan bilangan yang dinyanyikan. Berhitung dapat juga kita kreatifkan lagi dengan mengemas permainan di Taman

Kanak-kanak untuk mengajari anak berhitung dengan menggunakan jari-jari tangan dengan tujuan membuat anak paham tentang bilangan dan konsep bilangan dengan berfikir lebih abstrak.

Bermain juga dapat dilakukan dalam perilaku seperti pertama kali, ajaklah anak untuk menghitung jari-jari tangan mereka. Hitunglah mulai dari jari ibu jari tangan kanan sampai terakhir kelingking jari tangan kiri, lalu ajaklah mereka bermain jari-jari dengan lebih menyenangkan. Misalnya “sekarang hitunglah banyaknya jari-jari tangan adik “biarkan mereka hitung sendiri atau dapat juga dibimbing setelah selesai menghitung, mintalah mereka untuk menghitung jari tangan kanan atau temannya,” wah, banyak jari-jari tangan kanan ibu

berarti sama dengan banyaknya jari-jari tangan kanak adik,” lalu ajaklah dia bersalaman sambil anda katakan,” jika sedang bersalaman seperti ini, ada beberapa jumlah jari-jari kita yah?Coba adik hitung....,”dan pertanyaan-pertanyaan yang kreatif lainnya.

b. Kelebihan Berhitung dengan Bermain Jari-Jari

Menurut Wulandari (2013:15) beberapa kelebihan dari metode bermain jari-jari tangan yaitu:

- a. Memberikan visualisasi proses berhitung.
- b. Gerakan jari-jari tangan akan menarik minat anak.
- c. Jari-jari tangan relatif tidak memberatkan memori otak anak Saat digunakan.
- d. Alatnya tidak perlu dibeli, tidak pernah

- ketinggalan, atau terlupa dimana menyimpannya.
- e. Tidak bisa disita saat ujian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau status gejalanya. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*claassroom action*). Sesuai dengan masalah dalam penelitian ini, maka fokus yang menjadi sasaran, yakni kemampuan berhitung permulaan anak, melalui kegiatan jari tangan. Tempat dilaksanakannya penelitian ini yaitu di Raudahtul athfal ulil albab 1 kabupaten gowa yang terletak di Jl. Malino Komp Perumahan Bumi Batara Gowa Blok E 20/9 Sungguminasa Kelurahan Tompobalang Kecamatan Sombaopu Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan. Subjek penelitian

adalah anak Kelompok A di Raudhatul Athfal Ulil Albab 1 Kabupaten Gowa semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan, jadi jumlah semua anak kelompok A sebanyak 10 anak dan 1 orang guru.

Desain rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengikuti langkah-langkah yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan Observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kualitatif.

Pembahasan

Pada penelitian ini terdapat dua indikator yang diharapkan dapat menjadi acuan anak didik selanjutnya

dalam mempelajari berhitung. Dan diharapkan agar dapat menjadi suatu pembelajaran bagi anak setelah penelitian ini berlangsung. Pelaksanaan pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui kegiatan bermain jari-jari tangan berhitung di Raudhatul Athfal Ulil Albab 1 kabupaten gowa.

Departemen Pendidikan Nasional (2012:4) dijelaskan bahwa :

Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan kemampuan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang juga merupakan dasar kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar .

Disinilah dapat memberi dampak positif bagi perkembangan kognitif anak khususnya dalam bidang

matematika dasar jika memasuki sekolah dasar nantinya. Hal ini dapat dilihat dari beberapa perubahan yang dimiliki anak setelah membilang dan menyebutkan urutan 1-10, membilang dengan menunjukkan benda benda (mengenal konsep bilangan sampai 10 dengan benda benda),menunjukkan urutan bilangan sampai 10 dengan benda benda, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda benda melalui penerapan kegiatan bermain jari-jari tangan berhitung. Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui bermain jari-jari tangan dengan membilang dan menyebutkan urutan 1-10, membilang dengan menunjukkan benda benda (mengenal konsep bilangan sampai 10 dengan benda benda),menunjukkan urutan bilangan sampai 10 dengan benda

benda, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda bendadapat dilihat pada siklus I dan siklus II, dengan 2 kali pertemuan pada setiap siklus. Pada siklus I anak melakukan setelah membilang dan menyebutkan urutan 1-10, membilang dengan menunjukkan benda benda (mengenal konsep bilangan sampai 10 dengan benda benda),menunjukkan urutan bilangan sampai 10 dengan benda benda, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda benda masih terdapat beberapa anak yang masih perlu bimbingan dari ibu guru. Namun pada siklus II terdapat 7 orang anak mengalami perkembangan sesuai harapan dan 1 anak berada pada kategori berkembang sangat baik sehingga tingkat pencapaian perkembangan Anak- anak presentase

keberhasilan anak 80% anak, dimana anak sudah dapat mengembangkan dirinya dalam setelah membilang dan menyebutkan urutan 1-10, membilang dengan menunjukkan benda benda (mengenal konsep bilangan sampai 10 dengan benda benda),menunjukkan urutan bilangan sampai 10 dengan benda benda, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda benda dengan penerapan kegiatan bermain jari-jari tangan.

Pada dasarnya anak akan lebih cepat mengerti dan memahami cara menghitung bilangan melalui penerapan kegiatan bermain yang dapat merangsang keingintahuan anak tentang bilangan, salah satu cara yang efektif yang digunakan yaitu dengan

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

mengenal dan menghitung jari-jari tangan sesuai bilangan yang diuraikan ibu guru, yang ternyata memudahkan anak didik memahami konsep bilangan dari kegiatan bermain jari-jari tangan. Dan hasil penelitian tersebut diatas dapat dikatakan,dengan mengenal dan menghitung jari-jari tangan dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak dalam menghitung dan mengenal konsep bilangan dengan jari-jari tangan, hal ini terlihat dari minat anak dan partisipasi anak dalam menyelesaikan kegiatan belajar yang diberikan sesuai indikator dalam pengembangan kemampuan kognitif anak serta media dan metode yang sesuai dengan kebutuhan .

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung

permulaan anak kelompok A di Raudhatul Athfal (RA) Ulil Albab 1 Kabupaten Gowa, melalui penerapan kegiatan bermain jari-jari tangan dari indikator setelah membilang dan menyebutkan urutan 1-10, membilang dengan menunjukkan benda benda (menenal konsep bilangan sampai 10 dengan benda benda),menunjukkan urutan bilangan sampai 10 dengan benda benda, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda benda dapat meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini maka beberapa hal yang penulis sarankan :

1. Guru sebagai pendidik diharapkan mampu menerapkan

kegiatan bermain jari-jari tangan berhitung secara terus menerus pada anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.

2. Anak diharapkan terbiasa menggunakan kegiatan bermain jari-jari tangan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian: Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta
- Depdiknas. 2012. *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar di Taman Kanak-kanak* : Jakarta .
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : kencana.

- Hildayani, Rini. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Isnawati N. 2009. *Membuat Anak Pintar Berhitung Hanya Dalam 30 Hari*. 2009 : Yogyakarta. Gerai Ilmu.
- Mayke S, Tedjosaputra. 2001. *Bermain-mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Garsindo.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT. Rienaka Cipta.
- Montolalu B.E.F,dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Murodin. 2013. *Makna dari Jari-jari Tangan* (online) <http://www.murodin.info/makna-dari-lima-jari-jari-tangan.xhtml>. (diakses 10 februari 2018).
- Peraturan Menteri Nomor 146 Tahun 2014. 2014. kurikulum 2013 tentang Standar Pencapaian Perkembangan anak kelompok Usia 4-5 Tahun. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*
- Sinring, Abdullah. dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar : Universitas Negeri Makassar.
- Sumanto.2014.*Psikologi Perkembangan Fungsi dan Teori*, Yogyakarta : CAPS.
- Thobroni. N, Muntas Fanzul. 2001. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta : katahati
- Triharso, Agung. 2013. *Permasalahan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usian Dini 30 Permainan Matematika dan Sains*. Yogyakarta : Rajawali Pers.
- Olivia, Femi. 2013. *Otak Kiri dan Kanan Sama Penting*. Jakarta : PT.Rieneka Cipta
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan No.14 Tahun 2003. Sekretariat DPR-RI Jakarta : Media Abadi.*
- Wulandari, Septi Peni. 2013. *Jarimatika Penambahan dan Pengurangan*. Jakarta : Kawan Pustaka.

