

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN BIJI-BIJIAN DI TK MELATI KECAMATAN TANO TOMBANGAN ANGKOLA KABUPATEN TAPANULI SELATAN

Elmi Siregar¹, Darliana Sormin², Jumaita Nopriani Lubis³, Mira Rahmayanti Sormin², Rini Agustini³

⁽¹⁾ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Indonesia

⁽²⁾ Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Indonesia

⁽³⁾ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan biji-bijian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus, persiklus 3 pertemuan dengan empat tahapan yaitu: tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek pada penelitian ini anak kelompok B TK Melati dengan jumlah 25 orang anak. Dalam pengumpulan data Peneliti menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 21 orang anak dengan presentasi 85% pada tahap Berkembang Sesuai Harapan. Setelah peneliti melaksanakan penelitian, maka didapatkan hasil pra siklus terdapat 0 anak dengan presentasi 0%, pada siklus 1 terdapat 10 anak dengan presentasi 42%, siklus 2 terdapat 17 orang anak dengan presentasi 69%, dan siklus 3 dengan 2 pertemuan terdapat 21 orang anak dengan presentasi 86%. Sesuai dengan target pencapaian keberhasilan penelitian ini sudah dikatakan berhasil dengan kesimpulan bahwa pelaksanaan permainan biji-bijian dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Melati Tano Tombangan.

Kata Kunci: *Kemampuan Berhitung; Anak; Permainan Biji-bijian*

Abstract

This study aims to examine the improvement in children's counting abilities through the use of bean games. This research employs a classroom action research (CAR) approach consisting of 3 cycles, with each cycle comprising 3 meetings and four stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were 25 children from Group B at TK Melati. Data was collected using observation and documentation methods. The study is considered successful if 21 children, representing 85%, achieve the "Developing as Expected" stage. The results of the research show that in the pre-cycle phase, there were 0 children with 0% achievement, in Cycle 1 there were 10 children with 42%, in Cycle 2 there were 17 children with 69%, and in Cycle 3, after 2 meetings, there were 21 children with 86%. Based on the target achievement, this research is deemed successful, concluding that the implementation of bean games can enhance children's counting abilities at TK Melati Tano Tombangan.

Keywords: *Counting Ability; Children; Bean Games*

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh sebagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan enam perkembangan: Agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam permendikbud 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD (menggantikan permendiknas 58 tahun 2009). (M, 2016)

Sala satu masa keemasaan Anak Usia Dini berada pada usia 0-6 tahun. Usia anak berada pada perkembangan terbaik fisik dan otak. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum si anak. Karena selain bermain menjadi media untuk mendapatkan hiburan, juga bisa menjadi media pendidikan dan pengalaman bagi anak. (Soemiarti, 2017).

﴿يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنْزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ ۚ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ ۗ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ ۚ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ﴾

Artinya: *"Wahai Rasul! Sampaikanlah apa yang diturunkan Tuhanmu kepadamu. Jika tidak engkau lakukan (apa yang diperintahkan itu) berarti engkau tidak menyampaikan amanat-Nya. Dan Allah memelihara engkau dari (gangguan) manusia. Sungguh, Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang kafir."* (QS Al-Maidah Ayat 67)

Pada ayat diatas dijelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad SAW agar tidak menunda amanat yang sudah diembannya walau hanya sebentar. Artinya, seseorang yang telah dibekali ilmu atau kemampuan, sebaiknya menyebarkan dan mengajarkan ilmu tersebut kepada orang lain yang membutuhkan. Sehingga, ilmu pendidikan yang dimilikinya tidak hanya berguna bagi diri sendiri, namun juga bermanfaat bagi orang di sekitarnya.

Perkembangan anak usia dini berbeda-beda dari segi kemampuan, bakat, minat, kepribadian, kreativitas, baik perkembangan fisik maupun psikis. Anak memiliki kemampuan yang tidak terbatas untuk dapat berpikir kreatif dan produktif sehingga masa golden age pada anak usia 5-6 tahun memerlukan program pendidik yang dapat memberikan stimulus atau rangsangan yang tepat agar perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. (Gaol et al., 2024).

Kemampuan berhitung yang dimiliki anak usia 5-6 tahun yaitu menyebutkan bilangan dari angka 1-10, menghitung dengan lambang bilangan, mencocokkan benda dengan angka, dan mengurutkan lambang bilangan. Mengembangkan kemampuan berhitung hendaknya dengan hal yang menyenangkan, menarik, menggunakan metode yang sesuai dengan kegiatan yang berorientasi pada anak, sesuai dengan kebutuhan anak, sesuai perkembangan dan tahap usia anak. (Sari, Desi R., 2020).

Mengingat begitu pentingnya berhitung dalam kehidupan praktis sehari-hari, penulis juga mempunyai harapan bahwa anak usia dini juga mempunyai pemahaman dan kemampuan berhitung sesuai dengan tahap perkembangannya.

Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang membuat anak tidak senang. Karena dalam bermain anak didik bisa melakukan kegiatan yang sangat banyak. Kegiatan yang dilakukan bukan hanya sekedar mempraktekkan kemampuan dan keterampilan yang sudah dikuasai, melainkan pula untuk mencoba, mengamati, bahkan ingin mencoba hal-hal yang baru. Aktivitas yang dilakukan saat bermain bisa membuat anak

menjadi aktif baik secara fisik maupun psikis sehingga dapat mendukung perkembangan anak. (Bachtiar et al., 2020).

Bermain adalah dunia anak, karena bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi mereka. Dengan bermain anak dapat belajar perkembangan baik fisik, emosi, maupun jiwa sosialnya. saat bermain dapat dilihat perkembangan-perkembangan tersebut, bagaimana anak meningkatkan kemampuan fisiknya, bagaimana perasaan saat menang atau kalah dalam permainan. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini perlu memahami makna bermain agar mampu berkreasi menciptakan permainan-permainan yang mengembangkan kecerdasan anak dan menciptakan lingkungan bermain yang aman, nyaman dan dapat menarik minat anak untuk belajar secara alami. Guru juga harus pandai dalam memanfaatkan berbagai benda sebagai alat permainan yang merupakan salah satu komponen pokok dalam program pendidikan anak usia dini.

TK Melati terletak di Desa Situmba Kecamatan Tano Tombangan Angkola dengan jumlah peserta didik 40 anak, terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B. Kelompok A berjumlah 15 anak sedangkan kelompok B berjumlah 25 anak. Akan tetapi peneliti hanya fokus pada kelompok B yang terdiri dari 25 anak.

Dari hasil wawancara dengan ibu Melisa Pelina yang merupakan guru di TK Melati Kecamatan Tano Tombangan Angkola, ibu tersebut mengatakan “ Belum Berkembangnya kemampuan berhitung anak karena di sebabkan model pembelajaran yang hanya menerapkan menulis dan membaca, disebabkan juga dengan tidak ada kegiatan belajar sambil bermain sedangkan pembelajaran anak usia dini adalah dunia bermain.

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang dilakukan pada 25 orang anak tentang kemampuan berhitung bahwa: anak belum mampu menyebutkan angka 1-10 yaitu 17 anak dari 25 anak dengan persentase 68% Belum Berkembang Anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10 yaitu 22 orang anak dengan persentase 88% pada tahap Belum Berkembang Anak mampu mencocokkan angka dengan jumlah benda yaitu 22 orang anak dengan persentase 88% pada tahap Belum Berkembang Anak mampu mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan sederhana yaitu 23 orang anak dengan persentase 92% pada tahap Belum Berkembang.

Dari pengamatan awal peneliti, penyebab Belum Berkembangnya kemampuan berhitung pada anak di TK Melati adalah kegiatan untuk pengenalan bentuk bilangan yang dilakukan hanya dengan menggambar bentuk bilangan di papan tulis atau menggunakan buku tulis metode mengajar seperti ini kurang efektif jika di terapkan kepada anak usia dini karena seperti penjelasan sebelumnya bahwa pada usia dini anak lebih cepat menyerap pembelajaran jika di lakukan dengan benda -benda konkret.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan koordinasi dan mendiskusikan dengan guru kelas untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan tersebut. Hasil diskusi tersebut maka perlu dilakukan perbaikan pendekatan pembelajaran yaitu melalui pembaharuan pada metode dan media pembelajaran yang digunakan. Perbaikan media pembelajaran tersebut diharapkan akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, serta siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerikan dan lain-lain. (Arsyad, 2011).

Hasil diskusi dengan guru kelas salah satu media yang disepakati untuk program upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di tk melati kecamatan tano tombangan angkola kabupaten tapanuli selatan adalah menggunakan media biji-bijian. menurut stone (dalam asmawati, 2014:37), tujuan menciptakan permainan dengan bahan alam sebagai media bermain bagi anak usia dini, adalah: (1) memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar bagi anak usia dini, (2) memotivasi guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain, (3)

meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan alam.

Biji-bijian adalah alat permainan yang mudah dicari, ditemui, dan paling dekat dengan lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari. Biji-bijian yang dapat digunakan untuk alat permainan, misalnya biji salak, kacang tanah, kacang merah, kacang polong, biji saga, biji bunga flamboyan, biji kacang hijau, biji semangka untuk media berhitung. (Asmawati, 2014).

Melalui permainan biji, kemampuan berhitung anak berkembang, anak dapat mengembangkan kemandirian, belajar memecahkan masalah sendiri, percaya dalam mengambil keputusan. Dalam permainan biji-bijian terdapat kegiatan bermain yang menyenangkan dan berfokus pada anak. Permainan biji-bijian dapat di jadikan alternative model pembelajaran bermain sambil belajar pada anak usia dini. (Winarsih, 2017).

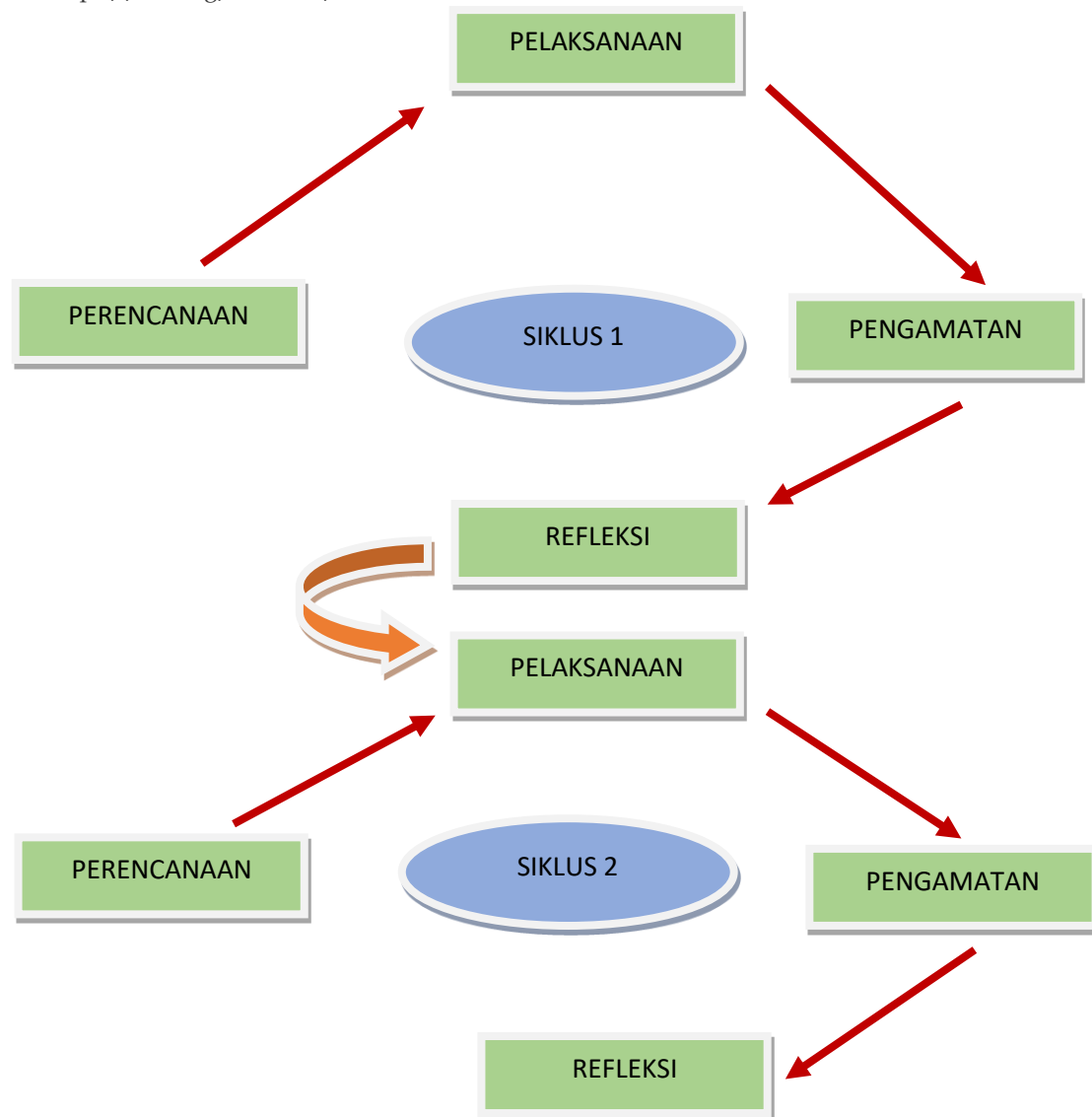
Media bahan alam yang dipilih dalam penelitian ini adalah dalam bentuk biji-bijian yaitu biji jagung, biji kacang tanah dan biji kacang merah, karena dapat digunakan untuk media berhitung, disamping itu media tersebut sudah tidak asing bagi anak-anak sehingga lebih mudah untuk dieksplorasi. Selain itu kegiatan dengan menggunakan media biji-bijian tidak hanya untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan tetapi juga dapat melatih kemampuan menjumput dan juga mengklasifikasi biji-bijian.

Bermain adalah dunia yang sangat berkesan untuk anak. Melalui bermain itulah anak dapat menunjukkan berbagai potensi, kemampuan dan bakat-bakat sehingga aspek-aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang dengan baik. Maka dari itu, untuk mencapai tujuan pendidikan pada program pendidikan anak usia dini diperlukan adanya media pembelajaran atau alat edukatif karena alat permainan edukatif khususnya permainan Biji-bijian lebih mudah dan sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran pendidikan anak usia dini.

Oleh karena itu, agar kemampuan berhitung anak di TK Melati Kecamatan Tano Tombangan Angkola tercapai dengan optimal, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Biji-bijian Di TK Melati Kecamatan Tano Tombangan Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan."**

Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran dalam kelas. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. PTK memfokuskan pada proses belajar mengajar di kelas dilakukan pada situasi alami. (Suharsimi Arikunto dkk, 2017). Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kepala sekolah, guru kelas, dan juga seluruh siswa pada kelompok B di TK Melati Kecamatan Tano Tombangan Angkola dengan jumlah anak 25 anak yang terdiri dari 12 laki-laki dan 13 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya yaitu menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Dan teknik analisa data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Adapun model penelitian tindakan kelas yang di terapkan dalam penelitian ini yaitu model Kemmis dan Taggar yang diadopsi dari model Kurt Lewin yang di perkenalkan empat tahap dalam pelaksanaan metode penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, Tindakan, pengamatan, dan refleksi. (Husna Farhana, 2017). Adapun tahap prosedurnya yaitu:



Gambar : 1 Siklus pelaksanaan kegiatan kemmis & taggart

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 3 siklus, yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III. Dalam setiap siklusnya terdiri dari 3 kali pertemuan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap penelitiannya apabila siklus I dan II belum mencapai keberhasilan, maka dapat dilakukan kegiatan siklus III dan seterusnya.

A. Pra Siklus

Sebelum tindakan kelas ini dilaksanakan, peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal yang akan diberi tindakan yaitu anak kelas B TK Melati Kecamatan Tano Tombangan Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan. Kondisi awal perlu diketahui dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan Biji-bijian. Observasi awal peneliti melakukan kerja sama dengan guru, kondisi yang terjadi pada saat ini menunjukkan kemampuan berhitung anak Belum Berkembang dengan baik, padahal pada masa sekarang ini anak di upayakan mampu berhitung dan mengenai lambang bilangan karena hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Tabel 1
Jumlah Dan Hasil Persentase Observasi Pra Siklus Kemampuan Berhitung
Anak Usia Dini

NO	Indikator	F1	F2	F3	F4	Jumlah anak
		BB	MB	BSH	BSB	(P)%
1	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10	17	8	0	0	25
		68%	32%	0%	%	100%
2	Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	22	3	0	0	25
		88%	12%	0%	0%	100%
3	Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	22	3	0	0	25
		88%	12%	0%	0%	100%
4	Anak mampu mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan sederhana	23	2	0	0	25
		92%	8%	0%	0%	100%
	Jumlah skor penilaian	84	16	0	0	
	Persentase penilaian	336%	64%	0%	0%	
	Nilai rata-rata	21	4	0	0	
	Rata-rata persentase	84%	16%	0%	0%	

Keterangan :

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Rumus data kuantitatif

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

Keterangan:

P : angka persentase

f : jumlah anak yang mengalami perubahan

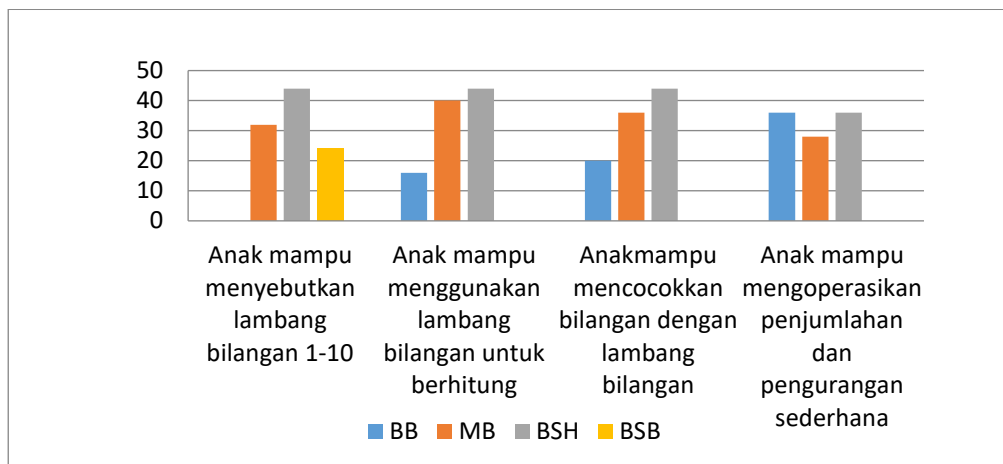
n : jumlah seluruh anak

B. Siklus I

Siklus 1 dilaksanakan setelah melakukan analisis terhadap hasil kerja anak pada pelaksanaan kegiatan pra siklus. Karena hasil anak kurang memuaskan pada kegiatan pra siklus. Maka di buatlah perencanaan untuk siklus 1. Adapun siklus 1 ini terdiri dari 4 (empat) tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Adapun jumlah dan hasil persentase kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan Biji-bijian dapat digambarkan melalui grafik dibawah ini:

Gambar Grafik 1
Siklus 1 Pertemuan Pertama Sampai Ketiga Kemampuan Anak Dalam Berhitung Dengan Menggunakan Permainan Biji-bijian.

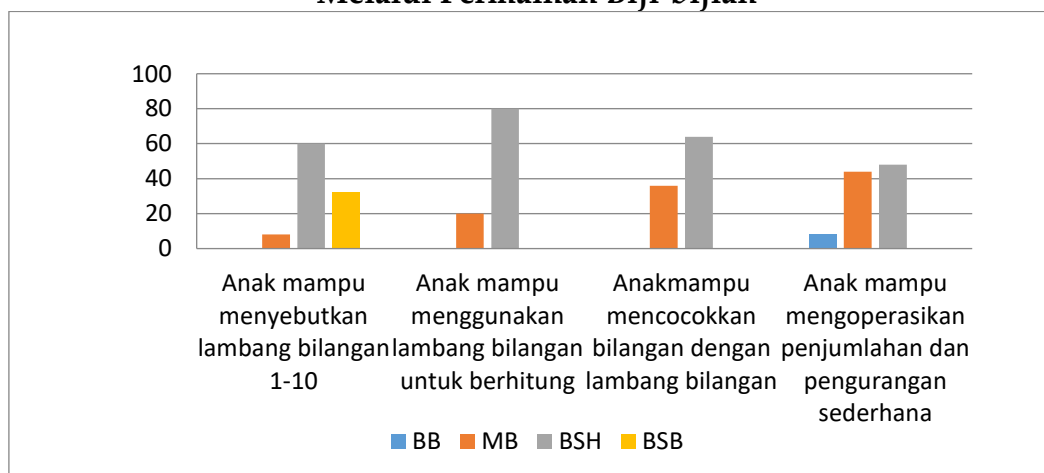


C. Siklus II

Siklus 2 dilaksanakan setelah melakukan analisa terhadap hasil kerja anak pada pelaksanaan kegiatan siklus 1. Karena hasil anak kurang memuaskan pada kegiatan siklus 1 maka dibuatlah perencanaan untuk siklus 2. Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2024 sampai dengan 22 Mei 2024 Terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan dan refleksi.

Pada kegiatan berhitung menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan, guru pelaksana/peneliti bertanya kepada anak apakah kita bisa sudah bisa berhitung, dan melihat apakah melalui permainan Biji-bijian dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Jika dikonversikan dalam bentuk grafik maka akan tampak sebagai berikut :

Gambar Grafik 2
Siklus 2 Pertemuan Keempat- Keenam Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan Biji-bijian



Berdasarkan grafik diatas penelitian ini belum mencapai target keberhasilan pada Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 85%, pada siklus 2 masih 0,22 % untuk itu penelitian ini akan dilanjut kepada ke siklus 3.

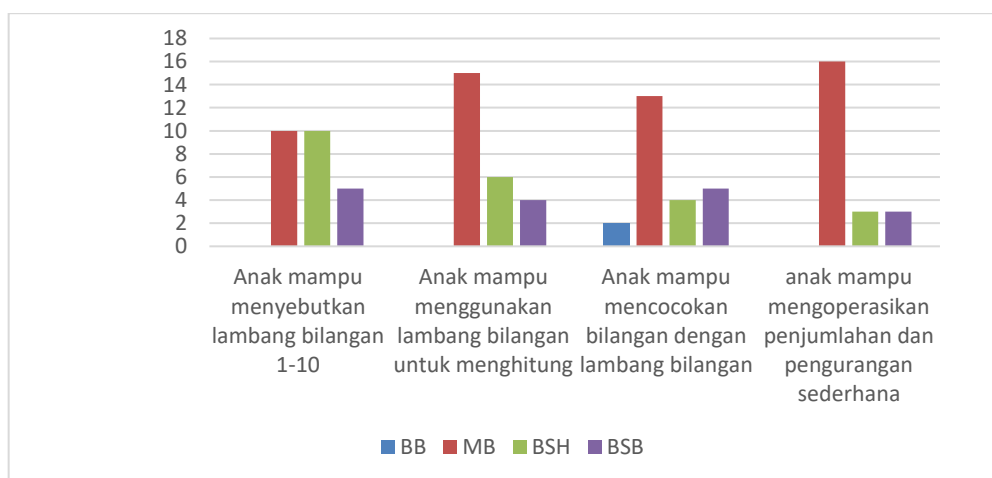
D. Siklus III

Siklus 3 pertemuan kedelapan dilaksanakan setelah melakukan analisa terhadap hasil kerja anak pada pelaksanaan kegiatan siklus 2. Karena hasil anak belum mencapai target yang peneliti tentukan maka dibuatlah perencanaan untuk siklus 3. Siklus 3 dilaksanakan pada tanggal 28 sampai 29 Mei dan Terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, obsrevasi/ pengamatan dan refleksi.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 3 mulai dari pertemuan ketujuh dan kedelapan, maka dapat diperoleh hasil seperti tertera pada grafik dibawah ini:

Gambar Grafik 3

Siklus 3 Pertemuan Ketujuh-Kedelapan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Dengan Menggunakan Permainan Biji-Bijian

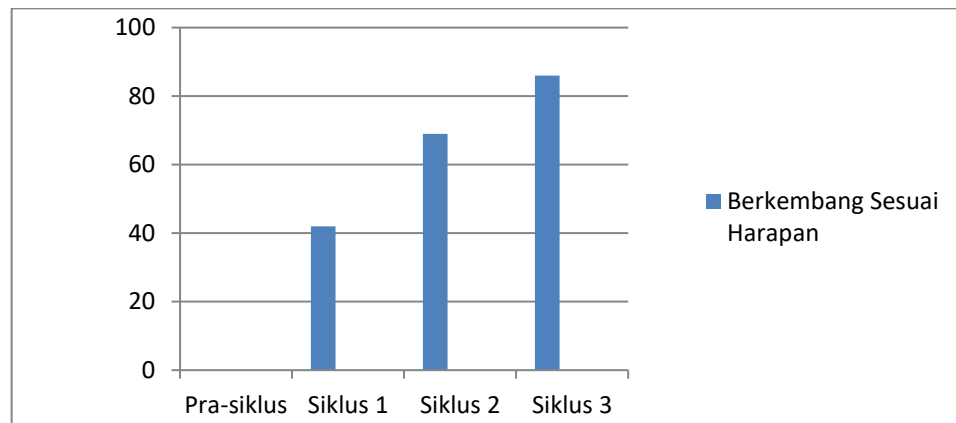


Setelah melakukan penelitian dari siklus pertama sampai siklus ketiga, upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui Permainan Biji-bijian di TK Melati, Kecamatan Tano Tombangan Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil observasi melalui empat indikator yang ditingkatkan yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu :

1. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada pra siklus terdapat 0 orang anak dengan persentasi 0%, siklus 1 terdapat 11 orang anak dengan persentasi 44%, siklus 2 ada 15 orang anak dengan persentasi 60% sedangkan pada siklus 3 meningkat menjadi 16 orang anak dengan persentasi 64%
2. Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung pada Berkembang Sesuai Harapan (BSH) di pra siklus terdapat 0 orang anak dengan persentasi 0%, siklus 1 terdapat 11 orang anak dengan persentasi 44%, siklus 2 ada 20 orang anak dengan persentasi 80% sedangkan pada siklus 3 meningkat menjadi 24 orang anak dengan persentasi 96%
3. Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada Berkembang Sesuai Harapan (BSH) di pra siklus terdapat 0 orang anak dengan persentasi 0%, siklus 1 terdapat 11 orang anak dengan persentasi 44%, siklus 2 ada 18 orang anak dengan persentasi 72% sedangkan pada siklus 3 meningkat menjadi 23 orang anak dengan persentasi 92%
4. Anak mampu mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan sederhana pada Berkembang Sesuai Harapan (BSH) di pra siklus terdapat 0 orang anak dengan persentasi 0%, siklus 1 terdapat 9 orang anak dengan persentasi 36%, siklus 2 ada 16 orang anak dengan persentasi 64% sedangkan pada siklus 3 meningkat menjadi 23 orang anak dengan persentasi 92%

Berdasarkan dari persenan yang telah direkapitulasi mulai dari pra siklus sampai pada siklus 3 dalam kegiatan berhitung dengan menggunakan Permainan Biji-bijian dalam dalam grafik sebagai berikut :

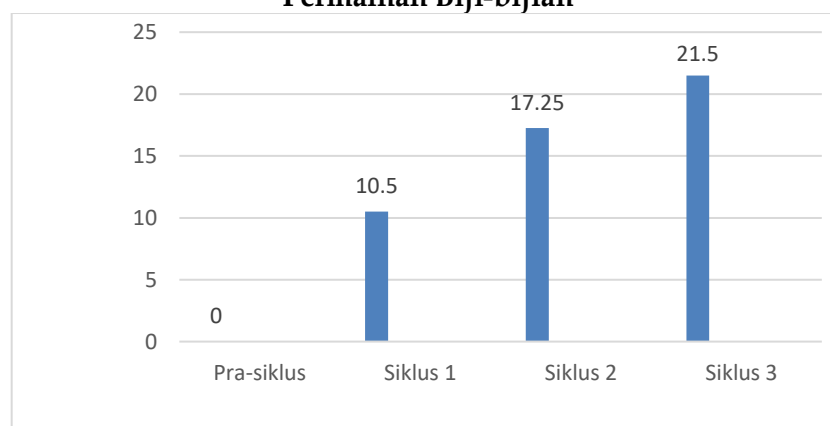
Gambar Grafik 4
Hasil Pra Siklus Sampai Siklus 3 Kemampuan Anak Dalam Berhitung Dengan Menggunakan Permainan Biji-bijian



Adapun pencapaian tingkat anak dalam kegiatan berhitung menggunakan permainan Biji-bijian yang tingkat Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mulai dari pra siklus sampai siklus 3:

1. Pada pra siklus tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) masih belum muncul karena anak-anak masih dalam tahapan Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB).
2. Siklus 1, tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tingkat kemampuan berhitung sudah ada dengan nilai rata rata 10,5 dengan persentasi 42%.
3. Siklus 2 tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tingkat kemampuan kognitif sudah ada dengan nilai rata rata 17,25 dengan persentasi 69%
4. Siklus 3 pertemuan ketujuh, tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tingkat kemampuan berhitung sudah ada dengan nilai rata rata 21,5 dengan persentasi 86% dan telah mencapai tujuan dari penelitian ini.

Gambar Grafik 5
Tingkat Kemampuan Berhitung Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Menggunakan Permainan Biji-bijian



Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan di TK Melati Kecamatan Tano Tombangan Angkola dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan kegiatan berhitung dengan menggunakan Permainan Biji-bijian berjalan dengan baik, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan berhitung anak-anak sesuai dengan tingkat perkembangan usia dengan senang hati dan gembira.
2. Adapun pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran menyenangkan sehingga anak-anak semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Adapun upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan Permainan Biji-bijian sudah berhasil. Hal ini dapat dilihat tingkat pencapaian perkembangan dari indikator sebagai berikut: 1) Anak mampu menyebut lambang bilangan 1-10, 2) Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, 3) Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, 4) Anak mampu mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan sederhana.

Sedangkan hasil pencapaian dari peningkatan kemampuan berhitung anak melalui menggunakan permainan biji-bijian dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan yaitu : pra siklus dengan nilai 0 persentase 0%, pada siklus 1 mendapat skor rata-rata 10,5 dengan persentase 42% mengalami peningkatan, dan siklus 2 meningkat mendapat skor rata-rata 17,25 dengan persentase 69%, dan siklus 3 meningkat mendapat skor rata-rata 21,5 dengan persentase 86% sesuai dengan hasil akhir tujuan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Bachtiar, M. Y., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Makassar, U. N. (2020). *PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DI TAMAN KANAK-*. 6(April).
- Gaol, S. L., Andriaty, M., Ali, M., Terbuka, U., Islam, P., Usia, A., Nahdlatul, U., Purwokerto, U., Info, A., Dini, A. U., Angka, M. K., & Bilangan, K. (2024). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA PADA ANAK USIA DINI*. 1, 7-22.
- Husna Farhana, A. dkk. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. UNIMED.
- M, F. (2016). Komparasi Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Dalam Pembelajaran Paud. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal*, 1(1), 42-53.
- Sari, Desi R., et al. (2020). Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(11), 1-2.
- Soemiarti, P. (2017). *Pendidikan Anak Prasekolah*. PT. Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto dkk. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Winarsih. (2017). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI MEDIA BIJIBIJIAN PADA KELOMPOK A DI TK DARUL HIKMAH 2 KARANGAN BARENG JOMBANG. *Jurnal PAUD Teratai*, 6(3).