

BERHITUNG MENGGUNAKAN MEDIA POHON ANGKA ANAK USIA 5 - 6 TAHUN DI TAMAN KANAK - KANAK INSAN MANDIRI SIDODADI

¹Musti Pratama, ²Ferianto, ³Nida'ul Munafiah

¹Program Studi PG PAUD Universitas Terbuka Surabaya

² Program Studi Pascasarjana PAI Universitas Singaperbangsa Karawang

³ Program Studi PIAUD Universitas Singaperbangsa Karawang

Mustipratama23@gmail.com ferianto@fai.unsika.ac.id nidaul@fai.unsika.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan berhitung dengan media pohon angka pada anak kelompok B di TK Insan Mandiri Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B TK Insan Mandiri Sidodadi yang berusia 5-6 tahun dan berjumlah 13 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Alat penelitian diimplementasikan dalam bentuk pedoman observasi. Penggunaan teknik analisis data deskriptif. Pelaksanaan perbaikan ini berdasarkan prosedur Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan 2 siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari 5 pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I anak yang belum berkembang adalah 7 anak atau sebesar 50 % anak yang mulai berkembang 2 anak atau sebesar 14,28% anak yang sudah berkembang sesuai harapan 4 anak atau sebesar 28,57% anak yang sudah berkembang dengan baik anak atau sebesar 7,14%. Pada siklus II menunjukkan bahwa anak yang mulai berkembang berjumlah 1 anak atau 7,14% anak yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 21,42%, dan yang berkembang sangat baik adalah 10 anak atau 71,42 %.

Kata kunci: Anak Usia Dini., Kemampuan Berhitung, Media Pohon Angka.

Abstract

This study aims to improve children's cognitive abilities through counting activities using number trees in group B children at Insan Mandiri Kindergarten, Semaka District, Tanggamus Regency for the 2022/2023 academic year. This research was conducted on group B children of Insan Mandiri Sidodadi Kindergarten aged 5-6 years and totaling 13 students. Data collection techniques in this study are observation and documentation. The research tool is implemented in the form of an observation guide. The use of descriptive data analysis techniques. The implementation of this improvement is based on Classroom Action Research procedures which are carried out in 2 cycles. Where each cycle consists of 5 meetings. The results showed that in the first cycle, there were 7 children who had not developed or 50% of the children who had started to develop, 2 children or 14.28% of the children who had developed according to expectations, 4 children or 28.57% of children who had developed well. or by 7.14%. In cycle II it shows that the number of children who are starting to develop is 1 child or 7.14% of children

who develop according to expectations of 3 children or 21.42%, and those who develop very well are 10 children or 71.42%.

Keywords: Early Childhood, Numeral Ability, Number Tree Media.

Copyright (c) 2023 Musti Pratama

✉ Corresponding author : Musti Pratama

Email Address : Mustipratama23@gmail.com

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya IPTEK mampu membawa transisi yang begitu pesat terhadap semua aspek kehidupan manusia, yang dalam segi ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Oleh sebab itu tugas penting Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat menunjang untuk melahirkan generasi yang lebih baik dijenjang selanjutnya. Anak TK merupakan seorang yang multitalent, lain dari pada yang lain dan memiliki ciri khas masing-masing sesuai dengan tingkat usia atau kesiapan jasmani dan rohaninya.

Anak belum bisa menghitung benda yang bersimbol angka, anak TK menghitung ketika diminta menghitung simbol angka. Contoh ketika pendidik menyuruh siswa berhitung, mereka sering melakukan kesalahan (8,7,5,4,2) dan tidak mengenal bilangan, contoh ketika pendidik hanya menanyakan bilangan mereka diam. Berdasarkan pengamatan di lapangan, ada sekolah dasar yang secara sadar menetapkan psyarat atau ujian masuk menggunakan keterampilan kognitif.

Pendidik mengajarkan bahwa belajar permulaan berhitung harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak sesuai dengan usia perkembangannya. Pemanfaatan lingkungan belajar yang juga dapat menggugah perhatian dan minat belajar anak - anak memudahkan guru dalam memberikan pelajaran berhitung. Anak-anak harus berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar di taman kanak-kanak.

Karena penggunaan media dalam pembelajaran penting untuk membantu anak prasekolah memahami konsep matematika, khususnya berhitung. Untuk anak kecil, berhitung bukan hanyarangkaian bilangan, ini adalah proses yang menyenangkan. Menggunakan pohon bilangan sebagai sumber daya dapat meningkatkan keterampilan angka pada anak TK, karena saat ini banyak kalangan seperti pengelola sekolah, walimurid dan lembaga pendidikan yang mewajibkan anak TK menguasai konsep matematika.

Media berasal dari bahasa asing yang artinya antara (perantara). Lingkungan belajar merupakan perantara (alat) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketepatan dalam menggunakan media dapat meningkatkan keberhasilan belajar karena, media merupakan alat yang digunakan untuk membantu dalam belajar mengajar. Media pohon angka merupakan sebuah inovasi dalam media pembelajaran. Dengan adanya pohon bilangan, anak lebih meningkatkan pengenalan kognitifnya terhadap angka dan dapat berpikir dengan simbol angka. Media adalah alat untuk anak-anak dan mainan melalui permainan dimana siswa mampu belajar semua hal mereka mampu mengenali bilangan dan memiliki pengalaman baru.

Media pembelajaran yang disampaikan melalui berbagai media atau mainan edukatif (APE) dapat menumbuhkan minat belajar anak. Penggunaan alat permainan edukatif ini merupakan suatu bentuk kegiatan yang bertujuan untuk menikmati metode atau sumber pendidikan yang digunakan dalam kegiatan permainan tersebut, baik mereka memahaminya maupun tidak, namun memiliki muatan pendidikan yang penting bagi perkembangan siswa dapat bermanfaat. Artinya permainan edukatif adalah kegiatan mendidik yang dilakukandengan bantuan metode pengajaran atau lingkungan permainan (Hasnida, 2014).

Dalam proses belajar mengajar biasanya menggunakan alat yang berarti bahwa media yangdigunakan harus secara optimal mempromosikan perkembangan anak. Media (alat bantu) bermain yang diusulkan bukan selalu harus baru, namun lingkungan dan barang tidak terpakaijuga dapat digunakan sebagai media atau alat bermain.Salah satunya anak dapat belajar berhitung adalah permainan pohon bilangan. Konsep angka merupakan salah satu konsep matematika terpenting yg harus dikuasai siswa di kelas matematika manapun (Reswita & Wahyuni, 2018). Menurut (Inra, 2012:371) mengemukakan bahwa konsep bilangan merupakanide atau pengetahuan dasar untuk memahami nilai banyaknya benda dalam matematika (Sari, Putra & Kristiantari, 2016).

Manfaat media pohon bilangan adalah melatih pengetahuan bilangan, mengenal benda yang berbeda, melatih imajinasi, motorik halus dan emosinya. kegunaan media pohon bilanganadalah untuk melatih berhitung, mengenal angka, mengenal benda yang berbeda. media bisadigunakan bukan hanya untuk memberikan materi secara keseluruhan, tetapi digunakan untuk menjelaskan bagian tertentu dari pembelajaran, untuk memberikan semangat dan motivasi. Darisini dapat dijelaskan bahwa media atau alat sangat penting didalam proses belajar mengajar, karena dapat memberikan pengarahan kepada anak pada tujuan pendidikan. Media pohon angka memberikan banyak keuntungan, misalnya untuk mempelajari konsep angka mengenali bentukdan warna, serta meningkatkan keterampilan berpikir.

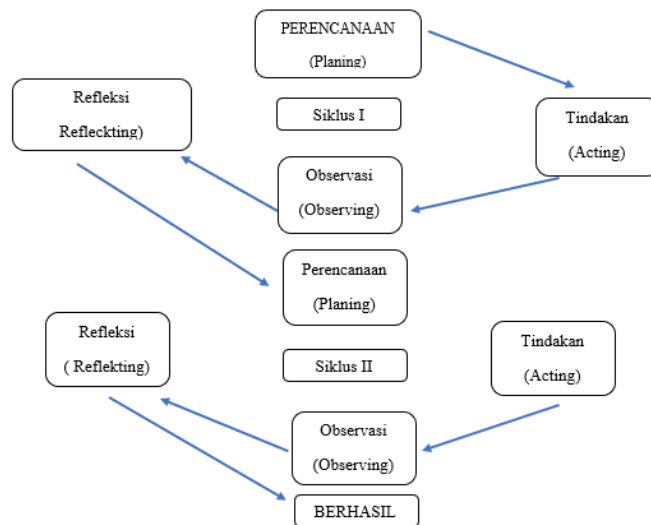
Berikut ini adalah manfaat media pohon angka :

- a. Untuk menjelaskan konsep angka diperlukan cara berpikir, media dan metode dalam pembelajaran anak yang terfokus namun kaku. Berkat adanya konsep bilangan dalam media pohon angka, anak-anak lebih antusias dan senang dalam mempelajari lambangbilangan. Bilangan 1-9 menurut Suyanto merupakan lambang matematika untuk jumlah benda. Anak itu awalnya tidak mengetahuinya. Oleh karena itu, anak-anak harus diajarkan untuk mengenal angka dengan simbol angka menggunakan sumber ini.
- b. Mengenali bentuk dan warna pohon bilangan, mengenalkan warna, bentuk dan simbol kepada anak, anak dapat dengan mudah memahami dasar-dasar pengelompokan bendedimensi seperti kesamaan warna, bentuk dan ukuran.
- c. Mengembangkan keterampilan berpikir, anak melatih sel otaknya untuk mengembangkan keterampilan berpikir, ketika ia menggabungkan simbol bilangan danmenghitung hasil bilangan tersebut, anak sensitif terhadap angka, ingin melihat simbol bilangan,mudah memperoleh lambang angka & penomoran, mengenal bilangan dengan baik dalam bentuk uang dan kemampuan berhitung dengan

mudah.

METODE

Penelitian dilakukan pada Taman Kanak - Kanak Insan Mandiri Sidodadi Semaka Kabupaten Tanggamus Lampung di kelompok B dengan subjek penelitian berjumlah 14 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses Penelitian dilakukan melalui 4 (Empat) tahap yaitu: *pertama*, perencanaan yaitu menjelaskan tentang apa, mengapa, bagaimana, kapan, dimana, dan oleh siapa tindakan penelitian dilakukan. *Kedua*, Tindakan yaitu pelaksanaan dari perencanaan, pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan rancangan tindakan kelas. *Ketiga*, pengamatan yaitu kegiatan pengamatan atau observasi oleh pengamat, sedangkan guru mencatat apa yang terjadi dan hasil kerja peserta didik untuk memperoleh data secara akurat untuk perbaikan siklus berikutnya. *Keempat*, refleksi yaitu tindakan mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atau mendiskusikan hasil atau dampak dari tindakan atau kegiatan yang telah dilakukan, refleksi akan di gunakan kembali untuk merevisi rencana berikutnya apabila ternyata tindakan yang dilakukan belum berhasil memecahkan masalah-masalah keberhasilan. Hasil refleksi terhadap tindakan yang dilaksanakan akan digunakan kembali untuk merevisi rencana perbaikan, jika ternyata tindakan yang dilakukan belum berhasil memecahkan masalah seperti tampak pada gambar berikut:



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan melalui 2 siklus diperoleh data sebagai berikut:

Deskripsi Siklus I

Dalam siklus 1 meliputi tahap perencanaan yaitu, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) disusun oleh peneliti yang diuraikan dalam RPPH.

Peneliti membuat 5 RPPH digunakan dalam 5 sesi dalam satu periode operasional melalui kegiatan berhitung merupakan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Kegiatan tema pembelajaran yang sedang digunakan yaitu tema binatang dengan sub tema binatang yang hidup di air, sehingga kegiatan yang dibuat menyesuaikan dengan tema yang sedang digunakan. Pemilihan media dan alat pembelajaran. Mempersiapkan lembar instrumen, alat penilaian yang berupa lembar observasi digunakan untuk mencatat observasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung dan Menetapkan data kuantitatif dan kualitatif serta cara pengumpulan data.

Tahap Pelaksanaan

Dalam siklus 1 Langkah proses tindakan Siklus I dengan tema binatang sub tema binatang yang hidup di air yang dilaksanakan pada tanggal 24 - 28 Oktober 2022 dengan kegiatan pembukaan yang berlangsung kurang lebih tiga puluh menit, yaitu melakukan kegiatan fisik motorik kasar diluar kelas bersama guru, lalu anak di suruh melihat ikan yang ada di dalam kolam dan mereka menyebutkan apa saja yang ada di lihatnya didalam kolam tersebut. Sebelum melakukan kegiatan inti anak anak di dampingi untuk melakukan kegiatan berdoa dan mengucapkan salam (pembiasaan). Kemudian anak dan guru bersama-sama melakukan kegiatan bernyanyi bersama-sama, sebelum masuk dalam kegiatan inti guru melakukan tanya jawab kepada anak dan memberitahu apa kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Dan dalam kegiatan inti anak dibagi menjadi menjadi dua kelompok, dalam kelompok 1 menghitung pohon angka dan mengelompokkan warna, sedangkan dengan kelompok 2 menghubungkan gambar dengan bilangan dan menuliskan bilangannya, pada kegiatan ini ada 7 anak yang harus dibimbing dan terus dimotivasi agar kegiatan ini menyenangkan bagi mereka. Setelah selesai pada kegiatan inti anak melakukan istirahat untuk makan bersama, sebelum makan anak melakukan pembiasaan yaitu mencuci tangan dan berdoa kemudian anak makan bersama. Setelah kegiatan makan selesai anak bermain di luar ruangan didampingi oleh guru. Setelah kegiatan istirahat selesai anak masuk kembali dalam ruang kelas untuk melakukan kegiatan penutupan. Pada kegiatan ini guru melakukan evaluasi pada kegiatan hari ini, kemudian secara bersama-sama menyebutkan binatang yang hidup di air, lalu guru mengevaluasi kegiatan yang dilakukan hari ini, dan tidak lupa juga guru menanyakan Apakah kegiatan hari ini menyenangkan atau tidak. Kemudian guru dan murid melakukan doa mau pulang (pembiasaan) dan mempersilahkan kepada anak untuk pulang, anak secara bergilir dan berbaris melakukan rapi untuk bersalaman dengan guru.

Tabel 1 (Siklus I) Nilai kemampuan mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan media pohon angka kelompok B TK Insan Mandiri Sidodadi 2022/2023

Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
BB	7	50%
MB	2	14,28%
BSH	4	28,57%
BSB	1	7,14%
Jumlah	14	100%

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Dari tabel di atas dapat diperoleh data persentase anak yang telah mampu mengikuti kegiatan pembelajaran menggambar di TK Insan Mandiri Sidodadi Kecamatan semaka Kabupaten Tanggamus pengembangan kognitif dalam kegiatan berhitung pada anak yaitu anak yang belum berkembang 7 anak atau sebesar 50%, anak yang mulai berkembang dua anak atau sebesar 14,28%, anak yang sudah berkembang sesuai harapan 4 anak atau sebesar 28,57%, anak yang sudah berkembang sangat baik satu anak atau sebesar 7,14%.

Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran berhitung guru menerangkan seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, diantara mereka ada yang bertanya dan memperhatikan, ada pula yang hanya diam dan ada juga anak yang asik dengan kegiatannya sendiri.

Adapun refleksi yang harus diperhatikan untuk melaksanakan perbaikan I dan II adalah:

- a. Nilai pengembangan kognitif akan lebih meningkat apabila menggunakan metode berhitung dengan media pohon angka
- b. Guru dan anak bercakap-cakap dan memberikan kesempatan anak untuk lebih bertanya lebih banyak
- c. Bimbingan guru harus ditingkatkan

Refleksi

Penelitian ini menilai pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan berhitung di TK Insan Mandiri Sidodadi Kecamatan semaka Kabupaten Tanggamus hasil refleksi pada siklus 1 dijadikan acuan dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus 2 Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan kegiatan berhitung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Hal ini dikarenakan suasana pembelajaran yang diciptakan menyenangkan dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan maka akan memudahkan menstimulasi kognitif anak dengan cara berhitung dengan media pohon angka.

Peningkatan kognitif anak pada Siklus I dalam berhitung mengalami meningkat tapimasih belum mencapai target keberhasilan. Karena terdapat masalah yaitu:

1. Durasi 30 menit dianggap kurang untuk kegiatan bermain bersama sehingga gurukurang maksimal dalam memberikan pembelajaran berhitung
2. Anak masih kesulitan dalam berhitung dan belum muncul ke kritisannya.
3. Tanpa anak kurang antusias dalam pembelajaran

4. Waktu tindakan ditambah 15 menit menjadi 45 menit diharapkan penambahan waktu dapat memberikan kesempatan pada guru untuk menstimulasi motorik anak
5. Guru mendemonstrasikan sambil diikuti anak
6. Pemberian dorongan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran dan ditambah pemberian reward pada anak

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan berhitung dengan media pohon angka pada kelompok B di TK Insan Mandiri Sidodadi Kecamatan semangka Kabupaten Tanggamus namun belum bisa memenuhi indikator yang diharapkan. maka penguji beserta dewan guru melanjutkan penelitian Pada siklus kedua. Dan diharapkan dapat mencapai indikator dalam menambah kemampuan kognitif anak melalui kegiatan berhitung. Inti guru bercerita tentang binatang yang hidup di air agar anak lebih termotivasi. Dan dalam kegiatan inti anak dibagi menjadi dua kelompok, dalam kegiatan kelompok 1 menghitung pohon angka dan mengelompokkan warna, sedangkan kelompok 2 menghubungkan gambar dengan bilangan dan menuliskan bilangannya pada kegiatan ini agar anak lebih semangat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru maka kelompok 1 dan kelompok 2 seperti bermain kompetisi, di mana anak yang menyelesaikan di awal akan diberikan reward setelah selesai pada kegiatan inti anak melakukan istirahat untuk makan bersama, sebelum makan anak melakukan pembiasaan yaitu mencuci tangan dan berdoa kemudian anak makan bersama. Setelah kegiatan makan selesai anak bermain di luar ruangan didampingi oleh guru. Setelah kegiatan istirahat selesai anak masuk kembali dalam ruang kelas untuk melakukan kegiatan penutupan . pada kegiatan ini guru melakukan evaluasi pada kegiatan hari ini, kemudian secara bersama-sama menyebutkan binatang yang hidup di air, lalu guru mengevaluasi kegiatan yang dilakukan hari ini, dan tak lupa juga guru menanyakan Apakah kegiatan hari ini menyenangkan atau tidak. Kemudian guru dan murid melakukan doa mau pulang atau pembiasaan dan mempersilahkan kepada anak untuk pulang, anak secara bergilir dan berbaris melakukannya rapi untuk bersalaman dengan guru.

Deskripsi Siklus II

Tahap Perencanaan Siklus II

Dalam perencanaan siklus II meliputi Menyusun RPPH. Peneliti membuat 5 RPPH yang digunakan untuk 5 kali pertemuan dalam satu siklus . kegiatan yang dilakukan melalui berhitung dengan media pohon angka merupakan tindakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Kegiatan tema pembelajaran yang sedang digunakan yaitu Tema binatang dengan subtema binatang yang hidup di air sehingga Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tema yang digunakan yaitu, *pertama* pemilihan media dan alat pembelajaran, *kedua* mempersiapkan lembar instrumen lembar instrumen penilaian berupa lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung, dan *ketiga* menetapkan data kuantitatif dan kualitatif serta cara pengumpulan data.

Tahap Pelaksanaan

Langkah proses tindakan Siklus II dengan tema binatang dengan subtema binatang yang hidup di air yang dilakukan pada tanggal 31 Oktober s/d 4 November 2022 dengan kegiatan pembukaan yang berlangsung kurang lebih 15 menit yaitu melakukan kegiatan fisik motorik kasar di luar ruangan bersama guru, lalu anak disuruh melihat kolam dan menyebutkan apa yang mereka lihat di dalam kolam pagi itu sebelum melakukan kegiatan inti anak-anak didampingi untuk melakukan kegiatan berdoa dan mengucapkan salam atau pembiasaan, kemudian guru dan anak-anak melakukan kegiatan bernyanyi bersama-sama dengan diiringi musik agar anak lebih semangat lagi, masuk kegiatan inti anak melakukan istirahat untuk makan bersama, sebelum makan anak melakukan pembiasaan yaitu mencuci tangan dan berdoa kemudian anak makan bersama. Setelah kegiatan makan selesai anak bermain di luar ruangan didampingi oleh guru. Setelah kegiatan istirahat selesai anak masuk kembali dalam ruang kelas untuk melakukan kegiatan penutupan. Pada kegiatan ini guru melakukan evaluasi pada kegiatan hari ini, kemudian secara bersama-sama menyebutkan hewan yang hidup di air, lalu guru mengevaluasi kegiatan yang dilakukan hari ini, dan tidak lupa juga guru menanyakan Apakah kegiatan hari ini menyenangkan atau tidak. Kemudian guru dan murid melakukan doa mau pulang (pembiasaan) dan mempersilahkan kepada anak untuk pulang, anak secara bergilir dan berbaris melakukan rapi untuk bersalaman dengan guru.

Tabel 2 (Siklus II) Nilai kemampuan mengembangkan kemampuan berhitung menggunakan media pohon angka kelompok B TK Insan Mandiri Sidodadi 2022/2023

Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
BB	-	-
MB	1	7,14%
BSH	3	21,42%
BSB	10	71,42%
Jumlah	14	100%

Dari tabel diatas diperoleh nilai atau hasil perbaikan siklus kedua menunjukkan bahwa anak yang telah mampu mengikuti pengembangan kognitif dalam kegiatan berhitung dengan media pohon angka kelompok B TK Insan Mandiri Sidodadi Kecamatan semaka Kabupaten Tanggamus Lampung, anak yang telah mampu mengikuti perkembangan kognitif melalui berhitung anak yang diikuti oleh 14 anak atau 100% yaitu anak yang mulai berkembang 1 atau sebesar 7,14% anak berkembang sesuai harapan ada 3 atau 21,42%, dan yang berkembang sangat baik adalah 10 anak atau 71,42%.

Pengamatan

Tahap observasi siklus II dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengikuti pembelajaran lebih terarah, sehingga pembelajaran berhitung penyandang disabilitas berjalan lancar. Selain itu, hasil survei kemampuan untuk meningkatkan kognitif dengan media pohon angka semakin meningkat pada setiap pertemuannya. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama dua siklus dapat diketahui

bahwa meningkatkan kognitif anak melalui kegiatan berhitung dengan media pohon angka di TK Insan Mandiri Sidodadi Kecamatan semak Kabupaten Tanggamus menunjukkan peningkatan pada setiap siklus.

SIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan, maka penelitian dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Berhitung Dengan Media Pohon Angka Kelompok B Taman Kanak - Kanak Insan Mandiri Pekon Sidodadi Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2022/2023”, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus I dalam peningkatakognitif dengan kegiatan berhitung dengan media pohon angka yang diikuti oleh 14 anak atau 100% yaitu anak yang belumberkembang 7 anak atau 50%, anak yang mulai berkembang 2 anak atau 14,28%, anakyang berkembang sesuai harapan 4 anak atau 28,57% dan yang berkembang sangat baik1 anak atau 7,14%,Sedangkan hasil peningkatan pada siklus II yang diikuti oleh 14 anakatau 100% yaitu anak yang mulai berkembang 1 atau 7,14%, anak yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 21,42%, dan yag berkembang sangat baik 10 anak atau 71,42%.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, Sri. 2014. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pesona PAUD
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media.
- Irawati, Rosi Meri. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka di Taman Kanak- Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku*. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD. 1(3).
- Johni Dimyanti, 2013, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Kencana.
- Mahadewi, L.P., dkk. 2012. *Media Video Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mulyasa, 2012, *Manajemen PAUD*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh Tadkirotun, 2012, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Tangerang : Universitas Terbuka.
- Reswita, Wahyuni. 2018. *Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bengkalis*. Jurnal Pendidikan. Vol. 9 (1). ISSN: 2549-063X
- Sari, D., Putra, A., & Kristiantari, M. 2016. *Penerapan Permainan Bola Gelinding (Boling) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A*. Pendidikan Anak Usia Dini. 4 (2).1-10.
- Sholihah, Maret'atush., Afifulloh. M., L. Y. F. 2019. *Penerapan Metode Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di RA Amin Pakis*

Malang". Universitas Islam Malang. Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Wahyuni, S., Ali, M., & H. 2016. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon angka Usia 4-5 Tahun di TK*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.5(7).