

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kubus Bergambar Pada Kelompok A di TK Bunda Pertiwi Desa Sinar Konawe Kepulauan

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Yusti. Universitas Halu Oleo yustiyusti122@gmail.com	ISSN: 2963-8933 Vol. 5, No. 2 Juni 2026 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp
Salwiah Universitas Halu Oleo Salwiah196967@gmail.com	
Arvyaty Universitas Halu Oleo Arvyati@uho.ac.id	

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Yusti., Salwiah., & Arvyaty. (2026). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kubus Bergambar Pada Kelompok A di TK Bunda Pertiwi Desa Sinar Konawe Kepulauan. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan* 5(2),1618-1626.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus bergambar kelompok A di TK Bunda Pertiwi desa sinar mas kecamatan wawonii tenggara kabupaten konawe kepulauan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik pada kelompok A TK Bunda Pertiwi Desa Sinar Mas yang berjumlah 16 Orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tahap-tahap penelitian ini mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Berdasarkan analisis data hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I diperoleh presentase keterlaksanaan 66,67%. Hasil aktivitas belajar anak pada siklus I diperoleh presentase ketercapaian 66,67%. Hasil belajar anak meningkatkan kemampuan menghitung anak melalui permainan kubus bergambar diperoleh presentase sebesar 75% anak yang memperoleh nilai BSB dan BSH. Pada siklus II hasil observasi aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan sebesar 86,67%. Hasil observasi aktivitas belajar anak mengalami peningkatan sebesar 86,67%. Hasil belajar anak meningkatkan kemampuan menghitung angka melalui permainan kubus bergambar pada siklus II diperoleh presentase ketercapaian sebesar 87,5%. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa kemampuan menghitung anak dapat ditingkatkan melalui permainan kubus bergambar di kelompok A TK Bunda Pertiwi Konawe Kepulauan.

Kata kunci: Kemampuan Menghitung, Permainan, Kubus Bergambar

Abstract

This research aims to improve children's numeracy skills through group A picture cube games at Bunda Pertiwi Kindergarten, Sinar Mas Village, Southeast Wawonii District, Konawe Kepulauan Regency. This type of research is action research. The subjects in this research were teachers and students in group A of Bunda Pertiwi Kindergarten, Sinar Mas, entitled 16 children consisting of 8 boys and 8 girls. This research was carried out in two cycles. The stages of this research follow classroom action, namely planning, the implementation, observation and reflection. Data analysis in this research is descriptive. Data collection techniques in this research are observation and documentation. Based on data analysis from observations of teacher teaching activities in cycle I, the implementation percentage was 66,67%. The result of children's learning activities in cycle I obtained a presentation of 66,67%. Children's learning outcomes improved children's counting skills through the picture cube game, with a percentage of 75% of children getting BSB and BSH scores. In cycle II the results of observations of teacher teaching activities increased by 86,67%. The results of observations of children's learning activities increased by 86,67%. The children's learning outcomes improved their ability to calculate numbers through the picture cube game in cycle II with an achievement percentage of 87,5%. The conclusion of this research is that children's counting skills can be improved through playing picture cubes in the Bunda Pertiwi Kindergarten group A Konawe Kepulauan.

Keywords: Counting Skills, Picture Tube Games

A. Pendahuluan

Dalam Undang-Undang sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat 4, pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang di tunjukan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang di lakukan melalaui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Supriadi 2012).

Pendidikan adalah usaha sadarserta terencana dan sistematis guna meningkatkan segala kemampuan anak untuk menghadapi kehidupan dimana yang akan datang. Pendidikan diawali sejak lahir (usia dini) hingga kejenjang pendidikan yang lebih tinggi seperti perguruan tinggi. Pendidikan yang baik serta sekaligus bisa memastikan masa bangsa. Pemerintah menjadikan (PAUD) sebagai program untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Febiantari, et.al 2021).

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, serta pemberian pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang dipelorehnya melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak Mursid (Wahyu, et.al 2019).

Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain tetapi lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. John dewey dalam Nugraha et.al, (2012) pendidikan adalah "*drawing out*" yakni mengisi anak dan bukan suatu proses "*pouring out*" yakni mengisi anak seperti layaknya mengisi sebuah bejana. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berfikir, merasa, atau tindakan dianggap pendidikan.

Pendidikan anak usia dini yang berperan sebagai peletak kemampuan dasar bagi persiapan anak dalam menghadapi tugas perkembangan selanjutnya harus mampu memberikan rangsangan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak secara keseluruhan, termasuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelesaian pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan lima perkembangan, yaitu : perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motoric halus dan kasar), kecerdasan/kognitif (daya pikir dan daya cipta), sosial emosional (sikap dan emosi) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan-tahapan perkembangan sesuai dengan kelompok usia yang dilalui oleh usia dini seperti yang tercantum dalam permendiknas No. 58 tahun 2009, menyatakan bahwa indikator dalam konsep bilangan lambang bilangan yaitu membilang dan menyebutkan urutan bilangan 1 sampai dengan 6 berhitung (mengenal konsep

bilangan dan benda-benda), mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pada saat masa-masa ini juga sangat penting bagi orang dewasa untuk memberikan stimulus-stimulus yang baik bagi anak dan memberikan keterampilan-keterampilan yang bermanfaat untuk masa depan anak (Rahmawati, 2015).

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir Gagne (dalam Agustina, et.al., 2022). Menurut Witherington (2011) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan bahwa dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah adapun perkembangan kognitif adalah bagian dari proses otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.

Kemampuan kognitif anak perlu distimulasi sejak usia dini. Hal ini dikarenakan kognitif merupakan modal dasar bagi anak dapat berpikir untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Salah satu bagian dari kemampuan matematika yang perlu di kembangkan di TK adalah kemampuan berhitung.

Kecerdasan matematika-logis di definisikan sebagai kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar. Kemampuan ini, meliputi kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran. Menurut Hamza B.Uho. et.al (2010), kecerdasan logis-matematis merupakan kemampuan seseorang dalam berfikir secara induktif dan deduktif, berfikir menurut aturan logika, memahami dan menganalisis pola angka-angka, serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berfikir. Kecerdasan matematis-logis adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah. Hubungan antara matematika dan logika adalah bahwa keduanya secara ketat mengikuti hukum dasar.

Kemampuan berhitung yang termasuk dalam kemampuan kognitif merupakan salah satu kemampuan yang baru di kembangkan pada usia dini di samping aspek kemampuan lain. Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi peningkatan kemampuan matematika. Sriningsih dalam Chresty Anggreani (2013:) mengungkapkan bahwa kegiatan menghitung untuk anak usia dini disebutkan juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Ratnaningsih (Maryam 2019) mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kemampuan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kelompok A di TK Bunda Pertiwi Desa Sinar Mas Kecamatan Wawonii Tenggara Kabupaten Konawe Kepulauan dengan jumlah 16 orang anak menunjukkan bahwa, ketika anak diminta berhitung dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung terdapat 34,25% atau hanya 5 anak yang sudah mampu berhitung dengan benar, sedangkan anak yang belum mampu berhitung dalam kegiatan dengan benar 65,75% atau 11 orang anak, dikarenakan media yang digunakan belum dapat menarik perhatian anak serta pada umumnya pembelajaran berhitung yang dilakukan langsung mengenalkan lambang bilangan dan meminta anak untuk menyebutkan nama bilangannya.

Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka peneliti perlu merancang suatu media pembelajaran yang menarik bagi anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Permainan kubus bergambar dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran berhitung anak. Permainan kubus bergambar dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran berhitung di taman kanak-kanak, dan media pembelajaran ini dapat dimodifikasi warna dan ukuran sesuai dengan kreatifitas guru. Selain kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan dengan permainan kubus bergambar, guru juga mendapatkan pengetahuan baru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi anak didik. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus bergambar pada kelompok A di TK Bunda Pertiwi desa sinar mas kecamatan wawonii tenggara kabupaten konawe kepulauan.

B. Metodologi

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Susilowati, (2018). Penelitian Tindakan merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru/peneliti. Jenis penelitian ini mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk

memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat pada siswa. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelompok A TK Bunda Pertiwi Desa Sinar Mas Kecamatan Wawonii Tenggara Kabupaten Konawe Kepulauan pada semester Ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik pada kelompok A TK Bunda Pertiwi yang berjumlah 16 Orang. Faktor yang ingin diteliti dalam penelitian ini yaitu (1) faktor anak, mengamati aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berhitung yang berapa mengenal konsep angka dengan cara menyebutkan angka 1-6, menirukan angka 1-6, anak dapat menunjukkan angka, anak dapat mencocokkan gambar dengan lambang bilangan. Mengenalkan warna pada permainan kubus bergambar, mengenalkan bergambar yang ada pada permainan kubus bergambar di TK Bunda Pertiwi Desa Sinar Mas. (2) faktor guru, mengamati aktivitas guru dalam penggunaan media permainan kubus bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok A TK Bunda Pertiwi Desa Sinar Mas Kecamatan Wawonii Tenggara Kabupaten Konawe Kepulauan. Hasil belajar kognitif dalam hal berhitung dengan menggunakan permainan kubus bergambar.

Prosedur pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus memuat empat kali pertemuan. Dalam penelitian ini menggunakan desain model penelitian yang dikemukakan oleh Arikunto (2013) bahwa dalam penelitian tindakan kelas ada empat tahapan yang dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan atau observasi dan (4) refleksi. Secara umum teknik penelitian di TK menggunakan tanda sebagai berikut: * = belum berkembang (BB), ** = mulai berkembang (MB), *** = berkembang sesuai harapan (BSH), **** = berkembang dengan baik (BSB).

Tabel 1. Kategori Keberhasilan Secara Klasikal

Presentase	Kategori	Simbol Bintang
95%-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	****
85%-94%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	***
75%-84%	Mulai Berkembang (MB)	**
<75%	Belum Berkembang (BB)	*

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah indikator proses dan indikator hasil: (1) Indikator proses, penilaian pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus bergambar dikatakan berhasil apabila mencapai >85% sesuai dengan scenario pembelajaran. (2) Indikator berhasil, penilaian terhadap meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus bergambar mengacu pada pedoman pemberian nilai dalam satuan pendidikan taman kanak-kanak, yaitu: Belum Berkembang (BB), * = mulai berkembang (MB), ** = Berkembang sesuai harapan (BSH), *** = Berkembang sangat baik (BSH) ****. Selanjutnya dilakukan penjumlahan kategori di atas yang diperoleh oleh setiap anak didik berdasarkan hasil evaluasi, maka dapat disesuaikan dengan indikator dengan indikator keberhasilan yang digunakan yaitu minimal secara klasikal meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan kubus bergambar dikatakan tuntas apabila mencapai 95%-100% dari 16 anak didik.

C. Hasil dan Pembahasan

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pertemuan awal dengan Kepala TK Bunda Pertiwi Ibu Dedianti, S.Pd pada tanggal 06 November 2023, yang bermaksud menyampaikan tujuan yaitu melaksanakan penelitian di TK Bunda Pertiwi yang dipimpinnya. Peneliti juga melakukan diskusi agar guru kelompok A bersedia untuk menjadi observer peneliti selama pelaksanaan kegiatan penelitian dikelasnya, namun kepala. Lokasi penelitian ini di Tk Bunda Pertiwi Desa Sinar Mas Kecamatan Wawonii Tenggara Kabupaten Konawe Kepulauan. Lokasi TK Bunda Pertiwi sangat strategis cukup jauh dari jalanan umum yang biasa dilewati oleh kendaraan. Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas yaitu melakukan observasi awal atau pengamatan berupa kegiatan pra tindakan tanpa mengganggu proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Hasil observasi singkat dengan guru kelompok A menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka masih perlu ditingkatkan. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti yaitu berada pada taraf MB (Mulai Berkembang) dan BB (Belum Berkembang) atau dengan simbol nilai bintang (**) dan bintang (*), meskipun terdapat beberapa anak yang bisa berada pada taraf BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan simbol (***) dan BSB (Berkembang Sangat Baik)

dengan simbol (****), sehingga perlu dikembangkan dan ditingkatkan lagi. Peneliti Bersama dengan guru melakukan pencatatan nilai pada instrument penelitian sesuai dengan rubrik penilaian yang diberikan yaitu simbol/nilai bintang yaitu bintang (*) untuk kategori Belum Berkembang (BB), bintang (**) untuk kategori Mulai Berkembang (MB) bintang (***) untuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), bintang (****) untuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Analisis hasil observasi anak didik sesuai dengan lembar observasi pada siklus I sebanyak 15 aspek yang diamati diharapkan tercapai, namun yang tercapai hanya 10 aspek (66,67%) diantaranya (1) Anak mempersiapkan diri untuk belajar; (2) Anak membalas salam; (3) Anak memperhatikan saat guru memperlihatkan media pembelajaran (permainan kubus bergambar); (4) Anak antusias dalam pengenalan permainan kubus bergambar; (7) Anak mendapatkan bimbingan dari guru dalam menggunakan permainan kubus bergambar; (8) Anak dapat menyebutkan angka 1-6 secara berurutan; (9) Anak dapat menuliskan angka 1-6; (10) Anak dapat menunjukkan angka yang disebutkan oleh guru; (12) Anak melakukan Tanya jawab dengan guru tentang kegiatan yang telah dilakukan; dan (15) Anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang.

Sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 5 aspek (33,33%) diantaranya, (5) Anak mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran; (6) Anak aktif dalam kegiatan apersepsi; (c) anak menyebutkan angka 1-6, (11) Anak dapat mencocokkan gambar dan langsung bilangan menggunakan permainan kubus bergambar; (13) Anak mendengarkan kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran pada saat itu; dan (14) Anak mendengarkan motivasi dan pesan-pesan moral yang disampaikan guru. Berikut hasil rekapan aktivitas belajar anak pada siklus I.

Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
BerkembangSangatBaik (BSB)	3	18,75%
BerkembangSesuai Harapan (BSH)	9	56,25%
MulaiBerkembang (MB)	4	25%
	0	0
Jumlah	16	100

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada table 2 terlihat bahwa secara klasikal meningkatkan kemampuan menghitung melalui permainan kubus bergambar pada kelompok A pada tahap penilaian siklus I, rata-rata anak didik memperoleh nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 56,25% yaitu 9 orang anak didik dari 16 orang anak secara keseluruhan. Nilai (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 18,75% yaitu diperoleh 3 orang anak didik, untuk nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 25% yaitu diperoleh 4 orang anak didik. Berdasarkan hasil observasi tersebut, sebagian besar anak sudah dapat melaksanakan kegiatan dengan baik namun belum mencapai indikator kinerja minimal 85% yaitu jika anak didik memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan Perolehan nilai anak didik yang ditampilkan pada tabel 4.5 dan tabel 4.6 dapat dinyatakan bahwa program kegiatan dalam meningkatkan kemampuan menghitung melalui permainan kubus berambar pada kelompok A TK Bunda Pertiwi secara klasikal pada siklus I mencapai tingkat keberhasilan sebesar 75% yang dicapai oleh 12 anak didik. Hal ini tentu saja akan dihubungkan dengan indikator kinerja yang ditetapkan jika anak didik mencapai tingkat perolehan nilai keberhasilan sebesar 85%, sementara tindakan siklus I yang dilaksanakan hanya mencapai perolehan nilai 75%, maka dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan ini belum terselesaikan dan hal ini akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Pada siklus II, Analisis hasil observasi anak didik sesuai dengan lembar observasi pada siklus II sebanyak 15 aspek yang diamati diharapkan tercapai, namun yang tercapai sebanyak 13 aspek (86,67%), diantaranya nomor (1) Anak mempersiapkan diri untuk belajar; (2) Anak membalas salam; (3) Anak memperhatikan saat guru memperlihatkan media pembelajaran (permainan kubus bergambar); (4) Anak antusias dalam pengenalan permainan kubus bergambar; (6) Anak aktif dalam kegiatan apersepsi; (c) anak menyebutkan angka 1-6, (7) Anak mendapatkan bimbingan dari guru dalam menggunakan permainan kubus bergambar; (8) Anak dapat menyebutkan angka 1-6 secara berurutan; (9) Anak dapat menuliskan angka 1-6; (10) Anak dapat menunjukkan angka yang disebutkan oleh guru; (11) Anak dapat mencocokkan gambar dan langsung bilangan menggunakan permainan kubus bergambar; (12) Anak melakukan Tanya jawab dengan guru tentang kegiatan yang telah dilakukan; (13) Anak

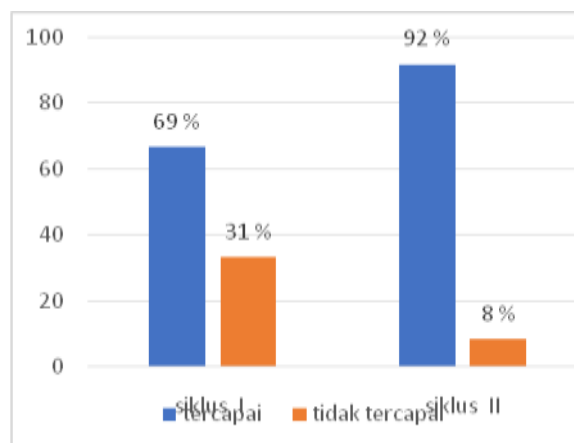
mendengarkan kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran pada saat itu; dan dan (15) Anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang. Sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 2 aspek (13,33%) pada nomor (5) Anak mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran; dan(14) Anak mendengarkan motivasi dan pesan-pesan moral yang disampaikan guru. Berikut rekapitan hasil observasi belajar anak pada siklus II.

Tabel 3 Perhitungan Nilai Klasikal pada Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BerkembangSangatBaik (BSB)	7	43,75%
BerkembangSesuai Harapan (BSH)	7	43,75%
MulaiBerkembang (MB)	2	12,5%
Belum Berkembang (BB)	0	0
Jumlah	16	100%

Berdasarkan data hasil penelitian nilai anak didik yang ditampilkan pada tabel 4.10 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara klasikal perolehan nilai anak didik dalam kegiatan meningkatkan kemampuan menghitung melalui permainan kubus bergambar di kelompok A TK Bunda Pertiwi mengalami peningkatan, yaitu sebesar 87.5%. Anak didik yang memperoleh nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 7 orang anak didik dengan persentase 43,75%, nilai (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu sebanyak 7 anak didik dengan persentase 43,75%, untuk yang memperoleh nilai bintang (**) atau Belum Berkembang (BB) yaitu sebanyak 2 orang anak didik dengan persentase 12,5%. Walaupun masih terdapat anak didik yang memperoleh nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) tetapi dapat dikatakan bahwa sebagian besar anak didik dipandang telah mampu menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditetapkan sesuai dengan indicator penilaian dalam penelitian ini khususnya dalam pelaksanaan tindakan siklus II. Selain itu dengan perolehan nilai sebesar 87,5% tersebut telah dicapai oleh 16 orang anak didik, sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa program kegiatan atau rangkaian pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menghitung melalui permainan kubus bergambar pada kelompok A TK Bunda Pertiwi telah terselesaikan dan mencapai indicator kinerja yaitu 85%.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat peningkatan aktivitas mengajar guru siklus I dan siklus II seperti pada histogram berikut ini:



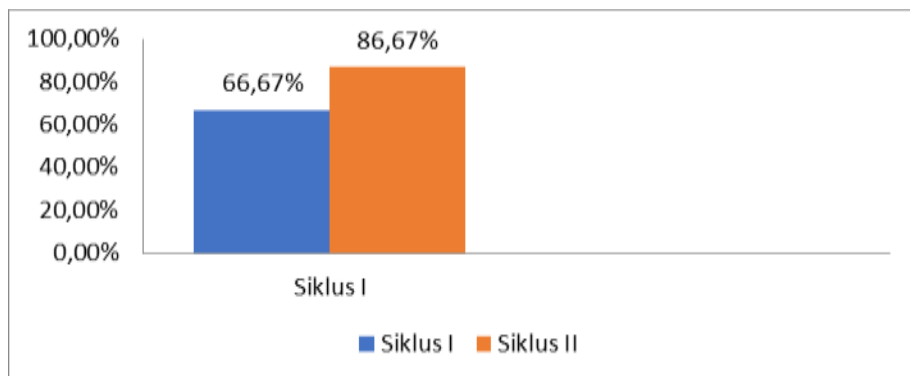
Gambar1. Histogram Hasil Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas belajar anak didik pada siklus I dari 13 aspek yang diamati yang tercapai sebanyak 9 aspek dengan persentase 69% dan yang tidak tercapai ada 4 aspek dengan persentase 31% diantaranya: (1) anak mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) anak memperhatikan guru saat memperkenalkan alat dan bahan untuk pembelajaran(3)anak mendengarkan penyampaian guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini, (4) anak mendengarkan penjelasan guru tentang bahan-bahan untuk menganyam, (5) anak memperhatikan guru saat memberikan contoh cara menganyam, (6) anak dapat mengambil pakan dari daun kelapa pada kegiatan menganyam, (7) anak dapat memasukan pakan ke dalam lungsi secara selang-seling, (8) anak melakukan kegiatan menganyam menggunakan daun kelapa sesuai dengan pola dan (9) anak menyanyikan lagu dan berdoa sebelum pulang. Sedangkan pada siklus II aktivitas belajar anak didik dari 13 aspek yang

tercapai sebanyak 11 aspek dengan persentase 92% dan yang tidak tercapai sebanyak 1 aspek dengan persentase 8% yaitu (1) anak aktif pada kegiatan apeserpsi.

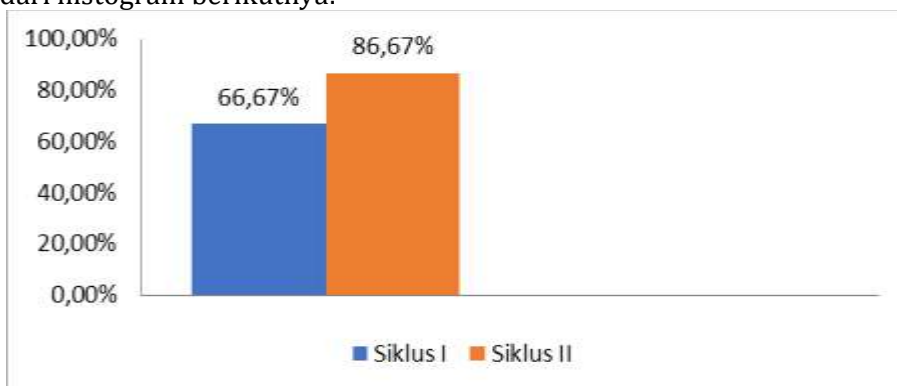
Pembahasan:

Penelitian Tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga hasil belajar anak didik meningkat. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas empat kali pertemuan. Pada pelaksanaan pembelajaran tiap pertemuan menggunakan media kubus bergambar. Hasil analisis observasi mengajar guru sesuai dengan pedoman/lembar observasi sebanyak 15 aspek yang telah dicapai oleh guru. Untuk lebih jelasnya dilihat dari histogram berikut ini:



Gambar 2. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II

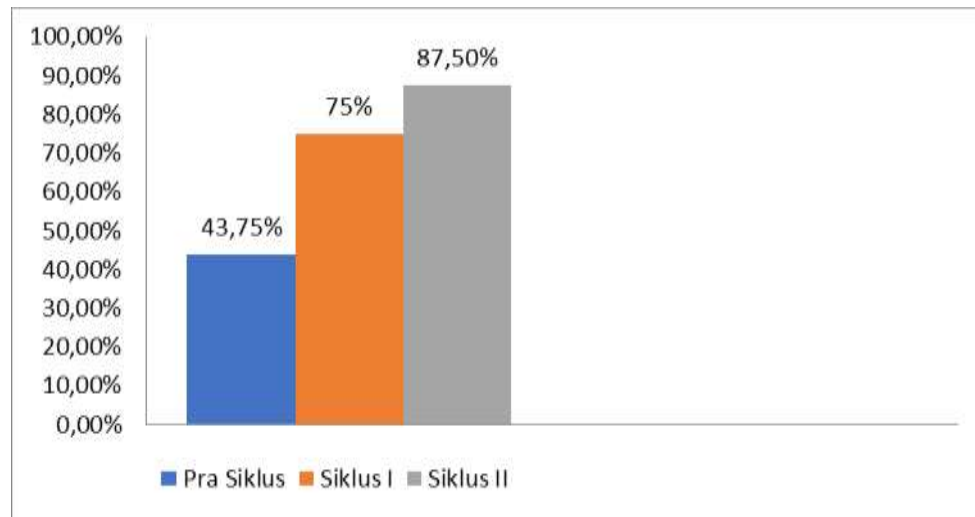
Berdasarkan histogram hasil penelitian aktivitas mengajar guru siklus I dan siklus II, pada siklus I mencapai persentase 66,67% atau 10 aspek dari 15 aspek yang diamati, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 86,67% atau 13 dari 15 aspek yang diamati, dengan demikian aktivitas mengajar guru pada penelitian tindakan kelas ini telah mencapai hasil yang maksimal. Hasil analisis observasi aktivitas belajar anak dari siklus I dan siklus II sesuai dengan pedoman/lembar observasi sebanyak 15 aspek dicapai oleh anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari histogram berikutnya:



Gambar 3. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Belajar Anak Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan histogram hasil analisis belajar anak siklus I dan siklus II. Pada siklus I mencapai persentase 66,67% atau 10 aspek dari 15 aspek yang diamati, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 86,67% atau 13 dari 15 aspek yang diamati dengan demikian aktivitas belajar anak pada penelitian tindakan siklus ini telah mencapai hasil yang maksimal. Hasil yang diperoleh terhadap kemampuan menghitung melalui permainan kubus bergambar pada observasi awal jika dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I terlihat adanya peningkatan, namun belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus I terdapat beberapa kelemahan guru dalam proses pembelajaran, sehingga perlu dilakukan suatu perbaikan pada siklus II agar indikator kinerja yang diharapkan dapat tercapai. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam siklus II, hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang memiliki kemampuan dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sebelum tindakan/observasi awal sebanyak 7 orang anak didik atau sebesar 43,75%, setelah pelaksanaan siklus I mengalami peningkatan menjadi 12 orang anak didik atau sebesar 75% dan siklus II meningkat lagi menjadi 14 orang anak didik atau sebesar 87,5%. Data hasil penelitian seperti yang ditampilkan pada tabel 4.11, maka dapat dilakukan analisis keberhasilan tindakan secara klasikal dan diperoleh hasil seperti tampak pada histogram berikut ini:



Gambar 3. Histogram Hasil Analisis Kemampuan Menghitung Melalui Permainan Kubus Bergambar

Selama kegiatan penelitian berlangsung, data hasil temuan yang diperoleh sebagaimana dideskripsikan pada halaman sebelumnya, dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menghitung melalui permainan kubus bergambar yang dirancang, disusun dan dilaksanakan secara baik dan optimal oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru kelompok A pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II sangat memberikan manfaat pada anak didik dengan pengalaman langsung dan konkret, serta kemampuan anak menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Hasil temuan dari penelitian ini sejalan dengan temuan pada penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Siti Fauziah Nur (2013) di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto, dengan judul penelitian "meningkatkan kemampuan berhitung Awal Anak melalui permainan kubus bergambar pada anak kelompok A3 di TK plus tunas bangsa sooko mojokerto" hasil kemampuan berhitung anak pada siklus 1 adalah 73,21%, maka pada siklus II mencapai 75,48% ketuntasan belajar anak siklus I hanya mencapai 42,85 %, maka pada siklus II ketuntasan belajar yang dicapai 85,71% dan sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berhasil karena ketuntasan belajar terpenuhi. Berdasarkan hasil penelitian dari subyek penelitian 14 orang anak, 7 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak dan ditingkatkan menggunakan permainan kubus bergambar. Kemudian penelitian yang lain dilakukan oleh Hj. Muzzayyah S.Pd (2004) dengan judul: "meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan kubus bergambar di TK Muslimat 6 Roudututiholibin Tanggurejo Utara Manyar Gersik" dari hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan menggunakan permainan kubus bergambar. Dimana dari hasil penelitian kemampuan berhitung yang di capai pada siklus 1 79,81% dan pada siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 85,58%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I sesuai dengan lembar observasi kegiatan mengajar guru sebanyak 15 aspek yang diamati dan 10 aspek yang telah dicapai guru dengan persentase 69,67%. Sedangkan kegiatan belajar anak sesuai lembar observasi sebanyak 15 aspek dan 10 aspek yang telah dicapai anak dengan persentase 66,67%. Pada siklus II aktivitas mengajar guru meningkat menjadi 13 aspek yang telah dicapai dengan persentase 86,67%, sedangkan kegiatan belajar anak meningkat dari 10 aspek menjadi 13 aspek yang telah dicapai dengan persentase 86,67%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan menghitung dapat ditingkatkan melalui permainan kubus bergambar di kelompok A TK Bunda Pertiwi.

Setelah melaksanakan penelitian ini maka peneliti menyarankan dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak sebaiknya guru menciptakan suasana berhitung melalui permainan kubus bergambar lebih menarik dan kreatif lagi, dimana permainan kubus bergambar sangat banyak memberikan manfaat untuk anak.

E. Referensi

- Agustina, W., Sufa, F. F., & Setiawan, M. H. Y. (2022). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Steam dengan Cooking Class. *Jurnal Ilmiah*.
- Anggreani, Chesty. 2013. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Metode Bermain Melalui Media Ikan di Akuarium pada Anak Kelompok B TK it iqra, [online]. Tersedia <http://www.google.com/frepository>.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas (2004), *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Febiantari, Made, Rininta. 2021. Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang dengan permainan bola-bola wol. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*. Vol 1 (2).69.
- Maryam, Siti. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka pada Kelompok B TK NW Lelupi Kecamatan Sikur. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1(1). 89-96.
- Nugraha, Ali dkk. 2012. *Kurikulum dan bahan belajar TK*. Tangerang Selatan: universitas terbuka.
- Nur, S. F. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal melalui Permainan Kubus Bergambar pada Anak Kelompok B3 di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto. *Paud Teratai*.
- Rahmawati, Enni. (2015) "*Perbedaan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Subyek Pengasuh (Orangtua dan Grandparent) Di Tk Kartini 1 dan Tk Kartini 2 Wonoketingal Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.*" Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Supriadi, oding 2012. *Perkembangan peszerta didik*. Jakarta: kurnia dalam semesta.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal ilmiah edunomika*, 2(01).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, Hamzah B., Umar, Masri Kudrat. 2010. *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran: sebuah konsep pembelajaran berbasis kecerdasan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyu, Kristina C dkk. 2019. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Pembelajaran Tematik Dengan Metode Eksperimen Bercocol Taman di Kelompok B. *jurnal Ceria*. Vol. 2 (4). 116.
- Witherington, H.C. 2011 *psikologi pendidikan*. Jakarta : Aksara Baru, 1999