

Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kartu Uhipa Pada Anak Kelompok B

Renni Agustini¹, Octavian Dwitanto²

¹STKIP Modern Ngawi, renniagustiningsih@gmail.com

²STKIP Modern Ngawi, 14.octavian@gmail.com

*email: renniagustiningsih@gmail.com

Diajukan: 14/04/2023

Ditinjau: 05/05/2023

Diterima: 30/06/2023

Diterbitkan: 30/06/2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu Uhipa pada anak Kelompok B TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi Tahun 2022–2023. Subyek dari penelitian ini adalah 20 anak. Penelitian Tindakan yang mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart adalah metode penelitian yang meliputi empat tahap, di antaranya perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini meliputi dua siklus, pertemuan dalam tiap siklus adalah 3 kali. Pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Statistik deskriptif digunakan sebagai analisis data kuantitatif untuk membandingkan hasil yang diperoleh dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Penelitian ini menunjukkan hasil adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu Uhipa, dibuktikan dengan rata-rata kemampuan skor berhitung prasiklus adalah 20%, lalu menunjukkan peningkatan pada siklus I yaitu 65% dan siklus II yaitu 85%.

Kata Kunci: Berhitung, Kemampuan Anak, Permainan Kartu Uhipa

Abstract

This study aims to determine the process and learning outcomes through the Uhipa card game which can improve numeracy skills in group B children at TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi in 2022–2023. The subjects of this study were 20 children. Action research refers to Kemmis and Mc. The Taggart classroom action research method includes four stages: planning, action, observation, and reflection. This research includes two cycles, the meeting in each cycle is three times. Data collection used in this study were interviews, documentation, and field notes. Descriptive statistics were obtained as quantitative data analysis to compare the results obtained from pre-cycle, cycle I, and cycle II. This study showed the results of an increase in children's numeracy skills through the Uhipa card game, proven by the average pre-cycle numeracy score of 20%, then showed an increase in cycle I, which was 65%, and cycle II which was 85%.

Kata Kunci: Children Ability, Numeracy, Uhipa Card Game

How to Cite: Agustiningsih, R., & Dwitanto, O. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Alphabet Book pada Kelompok A TK Dharma Wanita 2 Pelang Lor Kedunggalar Ngawi. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 6(1), 42-54. <https://doi.org/10.24252/nanaeke.v6i1.37139>

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak dimana pada masa ini berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia 5-6 tahun perlu di arahkan pada fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi anak yang utuh. Anak pada usia ini mulai mengeksplorasi kebiasaan, menunjukkan kreativitas dan kecerdasan anak dalam beraktivitas. Pertumbuhan dan perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial emosional dan seni sangat penting di bentuk pada usia ini yang mana perlu di bimbing dan di arahkan oleh pendidik dan orang tua pada hal-hal yang positif melalui minat dan bakat khusus sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Anak usia dini berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas. Anak mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak sudah sistematis, anak dapat melakukan permainan simbolis. Anak usia dini yaitu anak yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik (Fadillah, 2012). Anak adalah individu yang sedang menjalani tahap pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20/2003 ayat 1, menyebutkan bahwa “yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun”.

Hurlock (1999) dalam Azis, Syarifuddin (2017) menyatakan bahwa”kategori anak usia dini atau taman kanak-kanak awal adalah prasekolah yang mencakup kelompok usia antara 2 sampai 6 tahun. Bachruddin Mustafa (2002) dalam Susanto Ahmad (2014) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

Beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini ialah anak yang memiliki usia 0-6 tahun. Pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat terjadi pada masa usia tersebut sehingga sangat mudah diberikan stimulus-stimulus untuk perkembangan kecerdasannya.

Pembelajaran berhitung ditujukan supaya anak memiliki kemampuan berpikir logis, sistematis sejak dini dan mengenalkan pondasi awal pembelajaran berhitung sehingga anak akan siap mengikuti pembelajaran berhitung pada tahap pendidikan selanjutnya, sedangkan secara khusus dapat berpikir logis, sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap angka-angka, gambar-gambar dan benda-benda konkrit yang terdapat di sekitar.

Berhitung anak usia dini merupakan bagian dari kognitif anak usia dini. Dalam

STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak), berhitung merupakan salah satu muatan belajar yang di turunkan dan di sesuaikan dengan aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan berhitung meliputi kemampuan dalam berfikir logis dan berfikir simbolik. Berfikir logis salah satunya adalah mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke yang terbesar atau sebaliknya. Sedangkan berfikir simbolik di antaranya menyebutkan lambang bilangan 1-20, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Pembelajaran berhitung untuk anak usia dini bisa dilakukan dengan kegiatan permainan matematika, yang memiliki manfaat di antaranya pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik, dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan anak terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

Permainan kartu Uhipa merupakan jenis permainan kartu yang dapat dimainkan secara individu dan dilakukan bergantian dengan teman yang lain, dan memiliki aturan yang harus dipatuhi. Selain melatih kemampuan berhitung, anak juga berlatih sabar dalam menunggu giliran bermain. Secara teoritis, hal tersebut sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan sosial anak usia 5-6 tahun.

Kartu-kartu angka dan kartu-kartu gambar yang bisa dimainkan secara individu dan juga permainan yang memakai aturan, mampu merangsang kemampuan berhitung anak melalui modifikasi materi yang diintegrasikan ke dalam komponen permainan kartu Uhipa. Seperti merangsang kemampuan mengurutkan angka, menghitung gambar, dan mencocokkan / memasang jumlah gambar sesuai dengan angka yang sesuai. Melalui permainan kartu Uhipa ini anak akan mampu mengurutkan angka dari 1 sampai angka 20 dengan cara melompat dengan bantuan tanda anak panah, selanjutnya anak berjalan menuju tumpukan kartu gambar. Anak mengambil satu kartu gambar lalu menghitung banyak gambar yang ada pada kartu. Setelah itu anak menuju deretan kartu angka kemudian mencocokkan kartu gambar ke kartu angka yang jumlahnya sesuai.

Jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak seperti permainan ular tangga, permainan stik es cream, pohon hitung, dan lainnya. Permainan tersebut merupakan permainan yang dilakukan individu anak, dimana anak tidak memerlukan gerakan yang lebih untuk bermain. Anak akan banyak diam ditempat saat melakukan permainan.

Permainan kartu Uhipa dapat menggerakkan semua anggota tubuh dan menggunakan panca inderanya. Dari mulai anak melompat mengurutkan kartu 1 sampai kartu 20 dengan bantuan tanda anak panah, kemudian anak berjalan ke kartu gambar di lanjutkan dengan menghitung gambar lalu berjalan ke arah deretan kartu angka. Anak kemudian mencari dan mencocokkan kartu gambar dengan jumlah yang sesuai ke kartu angka yang sesuai. Permainan kartu Uhipa ini menggunakan media konkrit yaitu berupa kartu-kartu angka dan kartu-kartu gambar,

di mana anak bisa menggunakan panca inderanya dengan melihat secara langsung, menyentuh, meraba, serta memindahkan secara mandiri tanpa memerlukan bantuan dari orang lain.

Permainan yang banyak melibatkan gerak, dan penggunaan panca indera anak seperti permainan kartu Uhipa, menurut kajian empirik terbukti berkontribusi positif terhadap hasil pembelajaran kemampuan berhitung anak. Penelitian Eman Supriatna dan Siti Nurbaeti (2021) menunjukkan bahwa melalui permainan balok angka kemampuan berhitung anak kelompok B RA Al-Hikmah Cibeureum tahun ajaran 2019/2020 dapat meningkat 86%.

Realitas pembelajaran berhitung yang terjadi di kelompok B TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi masih jauh dari harapan. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan terhadap 20 anak kelompok B, kemampuan berhitung dari 3 indikator awal yang peneliti amati, hampir keseluruhan indikator belum dikuasai dengan baik oleh 16 anak. Indikator tersebut antara lain: 1) Mengurutkan angka dari 1-20, 2) menghitung gambar 1-20, 3) Mencocokkan/ memasang gambar dengan angka yang sesuai. Sebaran capaian indikator yang dimaksud meliputi: pemahaman dengan kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 8 anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 anak. Pada saat kegiatan mengurutkan angka dari 1-20, sebagian besar anak masih belum mampu melakukan kegiatan dengan benar. Begitupun saat kegiatan menghitung gambar dari 1-20, dan mencocokkan / memasang gambar dengan angka yang sesuai banyak anak yang belum mampu melakukan kegiatan dengan benar.

Pencapaian anak dalam pembelajaran berhitung yang masih rendah sebagaimana dipaparkan di atas, salah satunya disebabkan selama ini pembelajaran berhitung di TK Dharma Wanita Pacing lebih banyak menggunakan metode hafalan dan menulis. Permainan yang sebenarnya dapat membawa anak ke dalam pengalaman nyata, tidak dilakukan oleh guru yang mana hanya menyampaikan materi saja. Materi dari buku pelajaran masih banyak digunakan guru dalam penyampaian materi berhitung, sehingga menyebabkan anak kurang terlibat dalam pembelajaran. Banyak anak yang mengantuk, membuat kegaduhan, mengobrol, asyik sendiri bersama temannya, sehingga mengakibatkan anak merasa bosan dan jenuh. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penelitian dilakukan oleh peneliti di Kelompok B TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kartu Uhipa Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi".

METODE PENELITIAN

Peneliti memilih melakukan penelitian di Kelompok B TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi, karena peneliti ingin melihat kemampuan berhitung anak dapat meningkat melalui permainan kartu Uhipa. Penelitian ini telah dilaksanakan pada

semester 2 yaitu bulan Februari 2023, dimana pada penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, Setiap siklus 3 pertemuan tatap muka. Metode penelitian yang dipilih peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Model penelitian Kurt Lewin menyatakan dalam satu siklus penelitian terdapat empat tahap langkah-langkah yang harus dilakukan, seperti (a) perencanaan (b) tindakan (c) observasi (d) refleksi.

Indikator keberhasilan dari hasil penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun yaitu anak mampu berhitung dengan baik. Di katakan penelitian ini tercapai jika minimal 75% dari jumlah anak memperoleh nilai BSB (Berkembang Sangat Baik). Indikator yang diobservasi dalam penelitian ini diantaranya mengurutkan angka dari 1-20, menghitung gambar dari 1-20, dan mencocokkan / memasang gambar dengan angka yang sesuai. Pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Catatan lapangan terdiri dari apa yang dilihat, didengar dan dipikirkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan informasi tentang laporan kemampuan berhitung melalui permainan kartu Uhipa berupa foto dan video. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi. Observasi dilakukan dengan instrumen yang di gunakan dalam penilaian peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi.

Pengambilan data dalam penelitian ini melalui teknik observasi dengan cara memberikan skor pada lembar observasi kemampuan berhitung yaitu tingkatan Belum Berkembang (BB) di berikan skor 1, Mulai Berkembang (MB) skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) skor 3, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) skor 4, dimana skor ini menjelaskan tingkatan kemampuan berhitung yang dicapai oleh anak kelompok B TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi.

Analisis data kualitatif yaitu menganalisa data yang terjadi dalam proses pembelajaran menggunakan permainan kartu Uhipa pelaksanaan observasi awal hingga pelaksanaan siklus dengan prosedur pelaksanaan meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Analisis data kualitatif dapat dilakukan dengan di kumpulkannya melalui wawancara.

Analisis data kuantitatif hasil observasi yang dimaksud meliputi skor yang di peroleh saat asesmen awal maupun hasil observasi yang diambil di akhir siklus. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Untuk melihat hasil tindakan yang dilakukan digunakan studi proporsi nilai rata-rata anak sebelum mendapatkan tindakan dan setelah mendapatkan tindakan. Untuk mengukur nilai rata-rata peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak, selanjutnya dibagi dengan jumlah anak dalam kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menunjukkan hasil kemampuan berhitung anak TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi Kelompok B sudah mulai meningkat dari prasiklus sampai siklus II.

Observasi prasiklus dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi awal kemampuan berhitung di kelompok B TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi. Adapun hasil observasi prasiklus untuk kemampuan berhitung adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Observasi Prasiklus

Kategori Keterangan	Prasiklus	
	Anak	Persen (%)
BB	8	40%
MB	5	25%
BSH	3	15%
BSB	4	20%
Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat bahwa prasiklus tingkat keberhasilan anak yaitu : nilai 4 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 anak (20%), nilai 3 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak (15%), Nilai 2 dengan kategori Mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak (25%), nilai 1 dengan kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 8 anak (40%)

Untuk mendapatkan nilai persentase yaitu jumlah anak dikalikan 100% kemudian dibagi jumlah keseluruhan siswa. Untuk mengukur nilai rata-rata peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak, selanjutnya dibagi dengan jumlah anak dalam kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Menurut Aqib (2019) menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

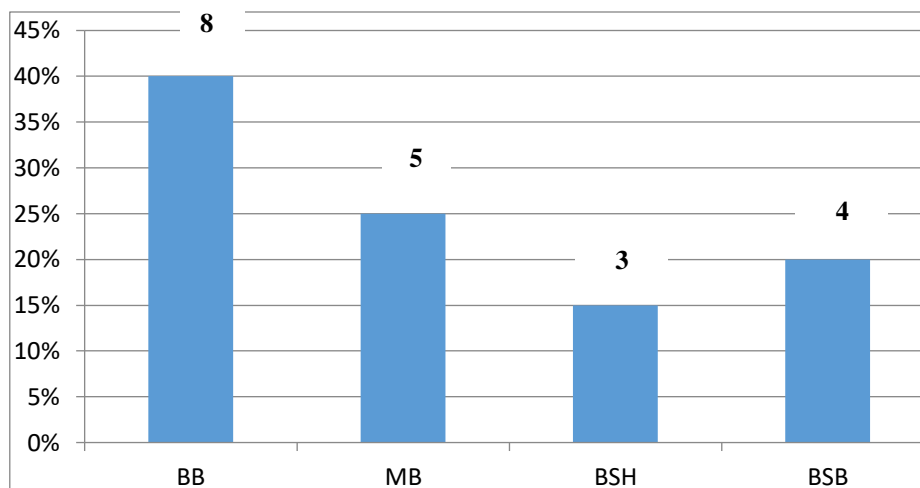
$\sum x$ = Jumlah nilai semua anak

$\sum N$ = Jumlah anak

Persentase prasiklus kemampuan berhitung anak kelompok B TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi adalah 20% (4 anak) dan terdapat 80% (16 anak) kemampuan berhitungnya masih kurang, maka penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak sangat di butuhkan. Dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak maka peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu Uhipa,

terdiri dari dua siklus, yang mana dalam setiap siklusnya di laksanakan 3 kali pertemuan. Melalui permainan kartu Uhipa di harapkan kemampuan berhitung anak meningkat dengan persentase keberhasilan minimal 75%.

Grafik hasil prasiklus adalah sebagai berikut:



Observasi pada siklus I dilakukan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak setelah pemberian tindakan melalui permainan kartu Uhipa dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Adapun data observasi pada siklus I adalah sebagai berikut:

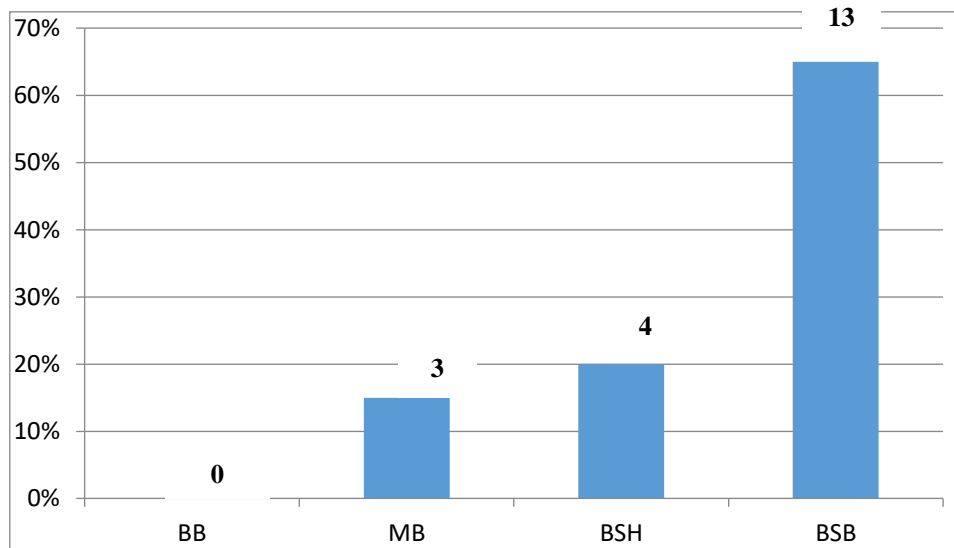
Tabel 2 Hasil Observasi Siklus I

Kategori	Siklus I	
	Anak	Persen (%)
BB	0	0%
MB	3	15%
BSH	4	20%
BSB	13	65%
Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel tersebut dapat terlihat bahwa Siklus I tingkat keberhasilan anak yaitu : nilai 4 dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 13 anak atau 65%, nilai 3 dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 20%, nilai 2 dengan kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 3 anak atau 15%, nilai 1 dengan kategori belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau 0%.

Persentase keberhasilan kelas dalam siklus I mencapai 65% (13 anak) dan masih terdapat 35% (7 anak) yang belum memenuhi kriteria keberhasilan, maka penelitian masih belum berhasil. Dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak yang harus dicapai minimal 75% sehingga perlu dilaksanakan siklus ke -2.

Grafik hasil siklus I adalah sebagai berikut:



Observasi pada siklus II dilakukan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak setelah pemberian tindakan permainan kartu Uhipa. Adapun data observasi pada siklus II adalah sebagai berikut:

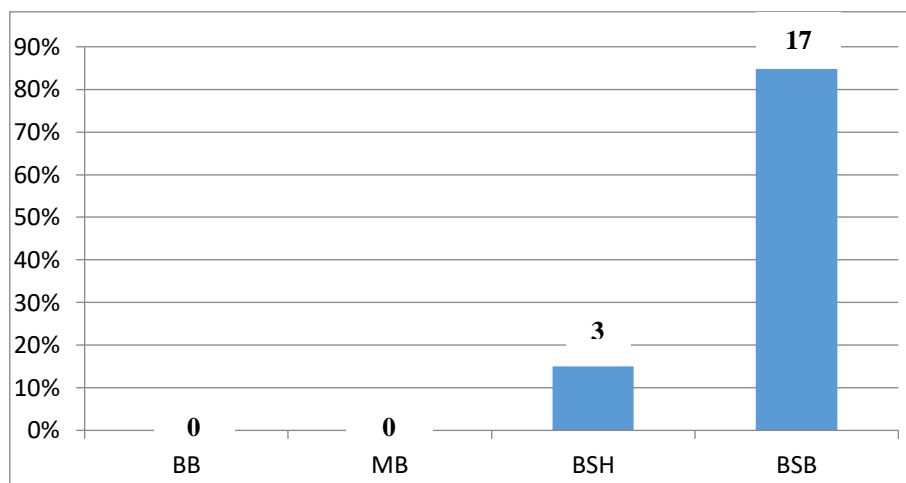
Tabel 3 Hasil Observasi Siklus II

Kategori Keterangan	Siklus II	
	Anak	Persen (%)
BB	0	0%
MB	0	0%
BSH	3	15%
BSB	17	85%
Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa Siklus II tingkat keberhasilan anak yaitu : nilai 4 dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 17 anak atau 85%, nilai 3 dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak atau 15%, nilai 2 dengan kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 0 anak atau 0%, nilai 1 dengan kategori belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau 0%.

Persentase keberhasilan kelas dalam siklus II mencapai 85% (17 anak) dan masih terdapat 15% (3 anak) yang belum memenuhi kriteria keberhasilan, Dapat dijelaskan bahwa kegiatan pada Siklus II ini peneliti sudah mengalami peningkatan dalam penelitiannya dan memenuhi target capai penelitian.

Grafik hasil siklus II adalah sebagai berikut:



Berdasarkan data yang di peroleh secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini telah membuktikan bahwa permainan kartu Uhipa dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi. Hasil ini dibuktikan dari pemberian tindakan yang diberikan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I dan siklus II anak belajar melalui permainan kartu Uhipa terintegrasi dengan pembelajaran berhitung dimana dilakukan individu sesuai aturan.

Penelitian menunjukkan hasil pada akhir siklus I dan siklus II, peneliti menghitung hasil observasi kemampuan berhitung anak. Berdasarkan data hasil pengamatan tindakan yang di lakukan terhadap 20 anak pada akhir siklus I, dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian hingga Siklus II tahap akhir. Peningkatan tersebut terjadi pada setiap pertemuan. Kemampuan berhitung sebelum tindakan diperoleh 4 anak atau 20%, selanjutnya pada Siklus I mengalami peningkatan 13 anak atau 65% dan pada Siklus II mengalami peningkatan 17 anak atau 85%.

Permainan menggunakan kartu Uhipa membuat anak banyak bergerak, dan banyak menggunakan panca indera anak sehingga dapat berkontribusi positif terhadap hasil pembelajaran kemampuan berhitung anak sebagaimana penelitian Eman Supriatna dan Siti Nurbaeti (2021) menunjukkan bahwa melalui permainan balok angka kemampuan berhitung anak kelompok B RA Al-Hikmah Cibeureum tahun ajaran 2019/2020 dapat meningkat 86%.

Berdasarkan dari data observasi yang didapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari prasiklus hingga siklus II. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai indikator keberhasilan yaitu minimal 75%. Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu Uhipa di TK Dharma Wanita Pacing Kelompok B cukup di laksanakan sampai siklus II di karenakan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 85%.

Kemampuan berhitung anak yang ditunjukkan oleh anak selama diberikan tindakan penelitian dilihat dari tiga indikator, diantaranya indikator mengurutkan angka dari 1-20, menghitung gambar dari 1-20, dan mencocokkan / memasang

gambar dengan angka yang sesuai. Pemerolehan kemampuan berhitung ini diamati dalam aktivitas anak melalui permainan kartu Uhipa. Permainan kartu Uhipa memberikan anak tantangan tersendiri untuk meningkatkan kemampuan berhitung, sehingga anak belajar seperti melakukan permainan biasa yang mereka sukai dan senang untuk di lakukan.

Data kualitatif dalam penelitian ini kemampuan berhitung dalam indikator mengurutkan angka dari 1-20, anak mampu mengurutkan kartu angka dari 1-20 dengan melompat dari kartu angka 1 sampai kartu angka 20 dengan bantuan tanda anak panah. Pada indikator menghitung gambar dari 1-20, anak mampu menghitung kartu gambar yang masing-masing kartu terdapat gambar sesuai tema dengan jumlah yang berbeda. Pada indikator mencocokkan / memasang gambar dengan angka yang sesuai, anak mampu mencocokkan / memasang kartu gambar dengan kartu angka yang sesuai.

Berhitung merupakan suatu kegiatan menghitung diantaranya menjumlahkan, mengurangi, membagi, mengalikan, dan sebagainya (Hasan Alwi, 2003). Kemampuan berhitung dalam pengertian yang luas, merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Aisyah, 2007). Kemampuan berhitung menurut Susanto (2011) adalah kemampuan yang di miliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah untuk menumbuhkembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Khadijah (2016) mengemukakan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam matematika, kegiatan yang dilakukan dalam berhitung pada anak dengan cara mengurutkan bilangan atau membilang serta mengenai jumlah untuk menumbuhkembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi kemampuan berhitung adalah kemampuan yang di miliki oleh anak dalam hal matematika seperti kegiatan membilang, mengurutkan bilangan dan mengenai jumlah. Perkembangan pengetahuan dasar matematika anak usia dini bisa diperoleh dari kemampuan berhitung, seperti pengenalan konsep bilangan, ukuran, bentuk, warna, posisi dan ruang.

Kemampuan berhitung anak yang mengalami peningkatan pada penelitian ini seperti kegiatan mengurutkan angka, menghitung gambar dan mencocokkan/memasangkan gambar dengan angka yang sesuai. Peningkatan

kemampuan berhitung anak ini tidak terlepas dari pesan permainan kartu Uhipa.

Permainan kartu Uhipa dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, permainan kartu Uhipa menjadi efektif karena permainannya dikemas dalam permainan yang menarik, unik, dimana pembelajaran berhitung yang awalnya hanya dapat dilihat dan dipelajari dari penjelasan guru dan buku pelajaran saja, tetapi melalui permainan kartu Uhipa ini anak akan melihat, memegang, memindahkan media kartu angka dan kartu gambar secara langsung.

Permainan kartu adalah permainan yang dapat memberikan motivasi belajar anak, permainan juga mampu memotivasi anak dapat saling memberi bantuan kepada orang lain (John D. Latuheru, 1988). Permainan kartu dapat membantu anak belajar matematika. Permainan kartu yang di pakai di dalam permainan ini adalah kartu angka dan kartu gambar. Kartu angka dan kartu gambar ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Kartu angka dan kartu gambar adalah dua kartu yang saling melengkapi, yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini (Heruman, 2007). Kartu angka dan kartu gambar ini dapat dibuat bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Kartu angka dan kartu gambar ini dapat dibuat sendiri oleh pendidik, gambar bisa di sesuaikan dengan tema yang sedang di kembangkan. Warna-warna dalam kartu tersebut bisa dibuat semenarik mungkin. Ukuran kartu juga bisa dibuat dan dibentuk sesuai kebutuhan.

Permainan kartu Uhipa adalah permainan yang terdiri dari kartu angka dan kartu gambar untuk menstimulasi anak dalam mengurutkan angka, menghitung gambar dan mencocokkan / memasang gambar dengan kartu angka yang sesuai. Dengan permainan kartu Uhipa ini dapat memberikan rangsangan pada anak untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar akan terasa menyenangkan karena dilakukan dengan bermain.

Mengacu pada pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat melalui permainan kartu Uhipa. Pada permainan kartu Uhipa peneliti selalu memberikan pengarahan sebelum anak melakukan permainan, dengan begitu anak melakukan permainan sesuai prosedur dan peraturan yang telah ditetapkan. Melalui permainan kartu Uhipa, anak belajar mendapatkan pengalaman dan belajar kemampuan berhitung yang ada pada permainan.

Anak belajar melakukan permainan dengan memahami langkah-langkah permainan tersebut, sehingga pertemuan yang dilaluinya anak lebih mampu dan mahir dalam mengurutkan angka dari 1-20, menghitung gambar dari 1-20, dan mencocokkan gambar dengan angka yang sesuai. Bimbingan dan motivasi dari guru juga sangat penting supaya anak dapat menyelesaikan permainan dengan baik dan benar.

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu

Uhipa dapat meningkat dengan baik. namun pada pelaksanaan penelitian ini masih terdapat keterbatasan yaitu pada pelaksanaan kegiatan berhitung melalui permainan kartu Uhipa masih kekurangan waktu di karenakan anak hanya memiliki waktu 60 menit untuk melakukan permainan kartu Uhipa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan kartu Uhipa pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Pacing ditunjukkan dari hasil kegiatan pembelajaran anak dengan persentase data prasiklus 20% yaitu sebanyak 4 anak yang tuntas dari jumlah keseluruhan 20 anak, Siklus I sebesar 65% yaitu 13 anak dari jumlah keseluruhan 20 anak. Siklus II sebesar 85% yaitu 17 anak dari jumlah keseluruhan 20 anak. Sedangkan anak yang belum tuntas sebanyak 3 anak atau 15%.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian ini dari awal sampai akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Alwi, Hasan, 2003. *Tata Bahasa Buku Bahasa Indonesia (edisi ketiga)*, Jakarta: Balai Pustaka
- Amri, Sofyan. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar dan Model Pembelajaran Tematik integrative*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Andang Ismail, 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Educatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Arikunto S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT
- Aqib Zainal, (2019). *Belajar Dan Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Bandung: Rama Widya.
- Fadillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Heruman, 2007. *Model Pembelajaran Matematika* . Bandung; PT Remaja Rosdakarya
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang*

- Rentang Kehidupan*. Alih Bahasa: Istiwidayanti & Soedjarwo, M.Sc. Jakarta: Erlangga (Edisi Kelima).
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- Mark, K Smith, dkk. (2010). *Teori Pembelajaran dan Pengajaran: Mengukur Kesuksesan Anda Dalam Proses Belajar Mengajar Bersama Psikolog Pendidikan Dunia*. Jogjakarta: Mirza Media.
- Mayke Sugianto T. (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyasa, E. (2009). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Santrock, John. (1995). *Life Span Development: Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Slamet Suyanto, (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publisng
- Sriningsih, N. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*.
- Sujiono (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto Ahmad, (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tedjasaputra, Mayke. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.