

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN MELALUI MEDIA IKAN DI AKUARIUM

Chresty Anggreani

Program Studi PG-PAUD - FKIP
Universitas Sriwijaya

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan metode bermain melalui media ikan di akuarium dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode bermain dengan menggunakan media ikan di akuarium dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Subjek dalam penelitian ini yaitu kelompok B Taman Kanak-Kanak IT Iqro' Kota Bengkulu yang berjumlah 20 orang anak yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus tiga kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain melalui media ikan di akuarium dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terbukti dengan hasil pengamatan yang dilakukan telah mencapai indikator keberhasilan 75%. Data di kumpulkan dengan observasi dan dokumentasi, dengan tehnik analisa data secara dekriptif kualitatif. Dalam penerapan metode bermain dengan media ikan di akuarium untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, seorang guru direkomendasikan untuk mempersiapkan hal-hal yang mendukung terlaksananya metode bermain dengan media ikan di akuarium seperti permainan yang menyenangkan, menarik sesuai dengan tahapan perkembangan dan kebutuhan anak.

Kata Kunci: *Metode Bermain, Media Ikan Di Akuarium, Berhitung.*

Pendahuluan

Berdasarkan Undang-undang dasar Republik Indonesia, pasal 31 menyatakan bahwa setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Sedangkan dalam Undang-undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak pasal 9 menyatakan bahwa setiap

anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab I, pasal I, butir 14 menyatakan bahwa

pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan usia yang sangat penting dalam menentukan karakter dan kepribadian seorang anak.

Pengembangan pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan dasar kemampuan dan pembentukan sumber daya manusia yang diharapkan. Masa usia dini merupakan periode keemasan (golden age) dimana pada saat ini otak anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak mencapai 80% dari otaknya. Menurut Bloom dalam Depdiknas (2000; 6) bahwa 50% dari potensi intelektual anak telah terbentuk di usia 4 tahun dan mencapai 80% ketika anak berusia 8 tahun. Jadi seluruh aspek

pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat cepat di bandingkan usia sesudahnya.

Usia dini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Dalam Kurikulum tingkat satuan pendidikan kelima aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini yaitu: *pertama* perkembangan nilai-nilai agama moral, *kedua* perkembangan aspek fisik motorik, *ketiga* aspek perkembangan bahasa, *keempat* aspek perkembangan kognitif, *kelima* aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini yaitu perkembangan kognitif. Kognitif merupakan suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono, dkk., 2007: 1.3).

Kemampuan kognitif anak berkembang secara bertahap dan berada di pusat saraf. Kemampuan kognitif ini sangat berperan dalam membantu anak dalam memecahkan segala permasalahan. Salah satu

bagian dari perkembangan kognitif yaitu perkembangan matematika. Berhitung merupakan salah satu bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Munawir Yusuf, dkk dalam Hanmetan (2011) menyatakan bahwa berhitung adalah salah satu cabang dari matematika, ilmu hitung adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antara berbagai proyek, kejadian, dan waktu. Menurut Nurkhasanah dan Turminto (2007) dalam Hanmetan (2011) juga mengungkapkan berhitung adalah mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dan sebagainya). Sedangkan kemampuan berhitung merupakan kesanggupan untuk menguasai pengerjaan suatu hitungan baik berupa menjumlahkan, mengurangi dan sebagainya <http://prari007luck.wordpress.com/tag/berhitung/> yang di unduh pada tanggal 21 November 2012.

Dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa indikator dalam konsep bilangan dan

lambang bilangan yaitu membilang atau menyebut urutan bilangan dari 1 sampai dengan 20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, menunjukkan lambang bilangan 1-10, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan, mengenal lambang bilangan 1-20.

Kemampuan berhitung sebagai dasar pengembangan matematika untuk menyiapkan anak secara mental mampu mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut disekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, dan lambang bilangan melalui berbagai jenis media dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, disiplin pada diri anak (Depdiknas, 2000;1).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada kelompok B TK Iqro' dimana masih rendahnya kemampuan anak dalam memahami konsep berhitung yaitu kemampuan dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Dari 20 anak yang terdapat di kelompok B TK Iqro' yang dapat mengenal lambang bilangan dari 1-20 hanya 7

orang. Hal ini dikarenakan kurang menariknya metode yang digunakan guru saat mengajar, media yang digunakan juga sangat terbatas, dalam mengajarkan berhitung guru biasanya menuliskan angka-angka di papan tulis dan anak-anak meniru tulisan tersebut. hal ini menyebabkan konsep berhitung kurang diserap dengan baik oleh anak didik. dan juga saat mengajarkan berhitung anak menulis langsung di buku atau majalah. Berdasarkan jurnal penelitian yang telah dilakukan oleh Inawati (2010; 8) mengenai dampak metode bermain dengan menggunakan media manipulatif terhadap peningkatan minat mengenal konsep bilangan menunjukan bahwa metode bermain dengan menggunakan media manipulatif berdampak positif dalam peningkatan minat mengenal konsep bilangan di Taman kanak-kanak Kristen (TKK) 7 BPK Penabur Jakarta. Dalam hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa 88% anak telah dapat menghitung benda dengan baik dan anak telah dapat menjumlahkan bilangan setelah menggunakan media manipulative melalui metode bermain.

Pembelajaran untuk anak usia dini adalah pembelajaran bermain sambil belajar yang berorientasi pada kebutuhan anak sehingga metode bermain sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran untuk anak usia dini. Menurut Muliawan dalam Fadlillah (2012; 168) Metode bermain adalah salah satu metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran anak. Sedangkan Dworetzky dalam Moeslichatoen (2004; 31) mengungkapkan bahwa metode bermain merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam-macam bahan atau alat tanpa paksaan, berimajinasi, memecahkan masalah bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan dari

luar. Menurut Hurlock (1980) dalam Musfiroh (2005: 2-3) menyatakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas anak yang bersifat menyenangkan dan tidak adanya paksaan, anak aktif dalam melakukan aktivitas tersebut untuk mengembangkan dirinya. Menurut NAEYC (National association for the education of young children) dan ACEI (Association for childhood education international) mengemukakan bahwa melalui bermain digunakan anak untuk mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan cultural, membantu anak dalam mengekspresikan apa yang mereka rasakan mereka pikirkan, dan memberi kesempatan bagi anak untuk menyelesaikan masalahnya.

Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang bersifat menyenangkan dan dilakukan anak secara spontan tanpa adanya paksaan, bermain tidak melihat pada hasil akhir tetapi melihat pada proses yang dilakukan anak, bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada dalam diri anak. Suatu pembelajaran akan

lebih bermakna jika dalam pembelajaran tersebut menggunakan alat bantu pengajaran yaitu media. Sadiman, dkk. (2009: 7) menjelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyelurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Munadi (2010: 7-8) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar yang efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran akan menumbuhkan minat, memotivasi anak untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Kemudian dengan media anak dapat melihat langsung objek yang sedang disampaikan oleh guru dan juga pembelajaran melalui media akan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga anak dapat memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep.

Dengan demikian untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media konkrit yang menarik yaitu dengan menggunakan ikan di akuarium. Kelebihan dari bermain berhitung dengan menggunakan media ikan di akuarium ini dapat mengembangkan pengetahuan dasar matematika yaitu anak belajar mengenai konsep berhitung dengan menggunakan benda real yang dekat dengan lingkungan anak yang dikemas dalam kegiatan bermain.

Dalam kegiatan ini anak dapat mengenal warna, bentuk, ukuran ikan, membilang jumlah ikan, mengelompokkan ikan berdasarkan warna, bentuk, ukurannya, membandingkan kelompok ikan yang lebih banyak dan sedikit, serta mengenal lambang bilangan. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul Upaya meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Metode Bermain dengan Menggunakan Ikan di Akuarium pada Anak Kelompok B TK IT Iqro' kota Bengkulu.

Kajian Pustaka

Menurut Sujiono, dkk. (2007: 1.3) menyatakan bahwa kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sedangkan pengertian kognitif menurut para ahli yaitu:

1. Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak
2. Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan
3. Henman menyatakan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan
4. Hunt mengungkapkan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disesuaikan oleh indera.

Kemampuan kognitif digunakan untuk memecahkan berbagai masalah dalam hidup. jenis-jenis aktivitas yang melibatkan kapasitas kognitif yaitu: merenung, berfikir, berkonsentrasi, mengingat, dan dalam menentukan sebuah keputusan. Menurut Piaget (1969) dalam Mansur (2011; 34) ada empat

fase perkembangan kognitif anak yaitu:

1. Fase sensori-motorik (0-2 tahun)
pada fase ini pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau benda. Skema-skema baru yang berbentuk refleks-refleks sederhana, seperti menggenggam atau menghisap.
2. Fase pra-operasional (3-6 tahun)
Dalam fase ini anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan dunia (lingkungan) secara kognitif. Anak mulai mengenal simbol-simbol seperti: kata-kata, dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa, dan kegiatan.
3. Fase operasi konkret (7-11 tahun)
Fase ini anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. mereka dapat menambah, mengurangi, dan mengubah. fase ini memungkinkan anak untuk memecahkan masalah secara logis.
4. Fase operasi formal (> 11 tahun)

Fase ini merupakan fase terakhir dari perkembangan kognitif. Dalam tahapan ini anak sudah mampu berfikir secara abstrak, hipotesis, mampu menggunakan logika, membedakan antara fakta dan fantasi, mengolah perasaan, dan berfikir secara deduktif dan induktif.

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan. Bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Dengan demikian berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar (Depdiknas, 2000: 1).

Menurut Paimin (1988: 10) Berhitung merupakan sebagai ilmu tentang struktur hubungan, hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan. Menurut Mahardika (2009: 7) menyatakan bahwa kemampuan berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan

hitungan seperti: menjumlahkan, mengurangi, serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Sedangkan Sriningsih (2008) dalam jurnal Nurwindia (2011: 12) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (route counting atau rational counting). Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Anak-anak pada usia 4 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan anak-anak pada usia 5 atau 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus. kegiatan menyebutkan bilangan ini dapat dilakukan melalui permainan bilangan. dengan permainan ini diharapkan anak mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi, dan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda-benda, pengenalan bentuk, lambang, dan mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan. jadi dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan sesuatu yang

berhubungan dengan angka, simbol, lambang bilangan, menyebutkan urutan bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika anak yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan berbagai masalah.

Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran bagi anak (Muliawan dalam Fadlillah, 2012; 168) Sedangkan menurut Dworetzky dalam moeslichatoen (200;; 31) metode bermain merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk memilih kegiatan yang disukainya, berekspremen dengan bermacam-macam bahan atau alat tanpa paksaan, berimajinasi, memecahkan masalah bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain merupakan salah satu

kesukaan mayoritas anak usia dini. Secara normal tidak ada anak yang tidak suka bermain, semua anak suka bermain untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya mulai dari kognitif, bahasa, fisik motorik, emosi dan sosial anak.

Menurut Hurlock (1997) dalam Musfiroh (2005: 2-3) mengungkapkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan dari luar. Wiyani dan Barnawi (2012: 93) menyatakan lima pengertian bermain yaitu: *pertama*, sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak. *Kedua*, tidak memiliki tujuan ekstrinsik memotivasinya lebih bersifat intrinsik. *Ketiga*, bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsure keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak. *Keempat*, melibatkan peran aktif keikutsertaan anak. *kelima*, memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan suatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah,

belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian tindakan kelas merupakan salah satu jenis penelitian yang digunakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran di dalam kelas. Menurut Arikunto (2011: 2-3) bahwa PTK merupakan paparan gabungan definisi dari tiga kata “penelitian, tindakan, kelas

Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu kelompok B TK IT Iqro’ Banda Raya Rawa Makmur kota Bengkulu yang berjumlah 20 orang anak yang terdiri dari 11 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan.

Pada penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Taggart (1988) dalam Dariyo (2011: 183). PTK ini terdiri dari empat kegiatan siklus yaitu: *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi)

Dalam setiap siklus disusun suatu perencanaan untuk perbaikan pembelajaran. Perencanaan pada penelitian ini merujuk pada rancangan kegiatan mingguan (RKM), rancangan kegiatan harian (RKH), menyediakan media pembelajaran yang diperlukan, menentukan metode atau teknik mengajar, dan menyediakan instrument observasi.

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari perencanaan yang dibuat kemudian perencanaan tersebut dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan penelitian kegiatan mengacu pada Rancangan Kegiatan harian yang telah disepakati. Kekurangan dan kelemahan dalam pelaksanaan tindakan dapat diperbaiki.

Observasi adalah proses pengamatan untuk melihat sejauh mana tindakan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di rumuskan. Dalam tahap ini peneliti menguraikan jenis-jenis data yang di kumpulkan, cara pengumpulan data dan koleksi data (pedoman observasi, pedoman Wawancara, dan dokumentasi)

tentang semua kejadian yang dibuat oleh anak dan guru. Data yang akan disusun adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

Refleksi adalah aktivitas untuk melihat kekurangan yang di laksanakan selama tindakan. Tahap ini merupakan tahapan yang penting untuk dilaksanakan karena hasil analisis data dari lapangan pada hari ini dapat memberikan arah bagi perbaikan pada siklus selanjutnya jika pengalaman belum berhasil. kegiatan penelitian ini dilakukan sampai perencanaan berhasil sampai maksimal atau terjadi perubahan yang signifikan dalam penggunaan media ikan di akuarium dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Proses analisa data dan interpretasi data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada saat proses dan hasil kegiatan dalam bermain dengan media ikan di akuarium, sehingga menggunakan lembar penilaian untuk mendapatkan data pada kemampuan berhitung anak kelompok B TK IT Iqro' Banda Raya Rawa Makmur kota Bengkulu.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar di

katakan berhasil apabila keberhasilan kemampuan berhitung mencapai 75%, indikator ini dimaksudkan melalui siklus pertama dan kedua diharapkan keberhasilan mencapai 75% dari subjek penelitian yang sudah berhasil dalam “meningkatkan kemampuan berhitung dengan metode bermain melalui media ikan di akuarium”.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah dilakukan tindakan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media ikan di akuarium pada anak kelompok B TK IT Iqro' dengan indikator menyebutkan bilangan dari 1 sampai 20 secara berurutan, menyebutkan bilangan secara mundur dari 20 sampai 1, menghitung jumlah ikan yang ada di akuarium, mengelompokkan ikan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, menghubungkan angka sesuai dengan jumlah ikan di dalam akuarium, menunjukkan jumlah ikan di akuarium yang lebih banyak dan sedikit, membilang jumlah ikan yang ada di akuarium, menyebutkan hasil penjumlahan sampai 10 dengan menggunakan ikan di akuarium telah

terjadi peningkatan dalam setiap siklusnya.

Hasil penerapan pada siklus 1 persentase ketuntasan belajar pada setiap indikator kemampuan anak. Adapun kemampuan rata-rata anak pada indikator menyebutkan bilangan dari 1 sampai 20 secara keseluruhan di setiap aspek indikator yang diamati termasuk ke dalam kriteria cukup tetapi belum mencapai standart indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Hal ini dikarenakan dalam siklus 1 anak masih kurang terkondisikan dengan baik sehingga terjadi penumpukan anak pada setiap kegiatan. Hal ini menyebabkan beberapa anak tidak sabar dalam menunggu giliran yang terlalu lama. Dan juga masih banyaknya anak yang kurang berkonsentrasi sehingga terjadi ketidak sinkronan antara ucapan dan gerakan anak saat melakukan pijakan angka. Tetapi dalam kegiatan ini anak terlihat sangat bersamangat dan antusias sekali dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Untuk siklus selanjutnya peneliti lebih

memperhatikan keseimbangan waktu.

Pada siklus ke II keseluruhan aspek indikator yang diamati mengalami peningkatan dan termasuk ke dalam kriteria baik. Pada siklus ke II ini sudah mencapai standart indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 75% bahkan ada yang mencapai kriteria yang lebih dari standart indikator keberhasilan yang ditentukan. Dalam siklus ke II ini peneliti lebih memperhatikan waktu dan anak sudah terkondisi dengan baik sehingga siklus ke II sudah mencapai standart indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode bermain dengan menggunakan media ikan di akuarium dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak dengan Metode Bermain dengan Menggunakan Media Ikan di Akuarium” di

kelompok B TK IT Iqro’ Kota Bengkulu dapat di simpulkan bahwa dengan penerapan metode bermain dengan menggunakan media ikan di akuarium dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B TK IT Iqro’ kota Bengkulu.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak, guru hendaknya menggunakan media yang lebih bervariasi dan menstimulasi tahapan-tahapan perkembangan kognitif anak, seperti media ikan di akuarium ini yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Media ikan di akuarium ini merupakan media yang dapat membantu anak dalam mencapai tahapan penguasaan berhitung anak sehingga anak.

Referensi

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Anggriarti, DN. Rida. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep bilangan melalui Media Kartu Angka Bergambar*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. Di akses di http://repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0902854_chapter1.pdf . di

unduh pada tanggal 21 November 2012.

Dariyo, Agoes. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: PT Refika Aditama

Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media

Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Dasar, Bagian Proyek Peningkatan mutu Taman Kanak-kanak. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*.

Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Hanmetan. 2011. *Berhitung*. Di akses di <http://prari007luck.wordpress.com/tag/berhitung/>. di unduh pada tanggal 21 November 2012.

Hurlock, B Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan Edisi kelima*. Jakarta: Erlangga

Inawati, Maria. 2011. *Meningkatkan minat mengenal konsep bilangan melalui metode bermain alat manipulatif*. Pendidikan Penabur No 16/tahun ke-10/. Jakarta. Di akses di <http://www.bpkpenabur.or.id/files/Hal.110%20Meningkatkan%20Minat%20Menenal%20Konsep%20Bilangan%20Manipulatif.pdf>. di unduh pada tanggal 22 November 2012.

Kementerian pendidikan Nasional, Direktorat jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan TK dan SD Tahun 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan*

Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar pendidikan Anak usia Dini (PAUD).

Mahardika, H. Muiz. 2009. *Penerapan Media Bingo untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas V pada Mata pelajaran Matematika di SD N Jimbung 4 Kalikotes Klaten*. Universitas Pendidikan Indonesia. Di akses di <http://arimas246.files.wordpress.com/2011/11/cara-main-bingo2.pdf>. di unduh pada tanggal 20 november 2012.

Mansur, Herawati. 2011. *Psikologi Ibu dan Anak untuk Kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka

Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press

Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah kecerdasan (Stimulasi Multiple intelegences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nurbayani, Yani. 2011. *Pengaruh Penerapan bermain dengan dadu Geometri terhadap Keterampilan Sosial dan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. Di akses di http://repository.upi.edu/operator/upload/t_paud_0908731_chapter4.pdf. di unduh pada tanggal 22 november 2012.

Nurwindia, Agnesa. 2011. *Upaya Meningkatkan kemampuan berhitung anak Taman kanak-kanak melalui Pemanfaatan Media Balok*

Cuisenaire. PTK. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung Di akses di

Paimin. 1998. *Agar Anak Pintar Matematika*. Jakarta: Puspa Swara

Rama, Tri. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Mitra Pelajar.