
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK 1-10 MELALUI APE MONTESSORI PADA KELOMPOK A TK ISLAM TERPADU SUNRISE BANJAR PADANG

Nur Ingsira Fitrah Herman
TK-IT SUNRISE

Ingsyiraherman91@gmail.com

Abstract

The ability of students in TK Islam Terpadu Sunrise is categorized low especially in counting number 1-10. The purpose of this research is to improve the ability of students in counting especially number 1-10 through the using of montessory educative games activity. The research method used is classroom action research or CAR, which subject is group A at TK Islam Terpadu Sunrise has 15 students in a study group. The technique in collecting this data is percentage technique. The aspects observed in this research are 1) student can arrange the number 1-10, 2) student can read number 1-10 in the book, 3) student recognize number 1-10 they see, 4) student can tell number 1- 10 neatly, 5) student can orally tell the number 1-10 randomly. The result of the research in every cycle has shown the improvement of students counting ability 1-10 from the early stage, cycle I until cycle II. The result of this percentage can surpass the standard of 75%. The result of the research above, the early cycle to the cycle I improved 20%-28% in average, and then cycle I to the cycle II improved 40%-53% in average. Therefore, from this percentage average we can conclude that montessory educative games activity can improve the ability of students in counting number 1 until 10 significantly.

Keyword : counting ability 1-10, montessory games activity, students.

Abstrak

Kemampuan berhitung peserta didik TK Islam Terpadu Sunrise masih tergolong rendah khususnya angka 1-10. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung khususnya angka 1-10 melalui Alat Permainan Edukatif Montessori (APE Montessori). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau PTK, dengan subjek penelitian kelompok belajar A di TK Islam Terpadu Sunrise, yang terdapat 15 orang peserta didik dalam satu kelompok belajar. Teknik dalam pengumpulan data ini berupa observasi, yang diolah dengan Teknik persentase. Aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah 1) anak mampu menyusun angka 1-10, 2) anak mampu membaca angka 1-10 di buku, 3) anak mampu mengenal angka 1-10 yang mereka lihat, 4) anak mampu menyebutkan angka 1-10 secara berurutan, 5) anak mampu menyambung angka 1-10 secara acak. Hasil penelitian pada setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak berhitung 1-10 dari kondisi awal, siklus I sampai siklus II, hasil persentase ini dapat melampaui persentase kkm sebesar 75%. Dengan hasil penelitian di atas, dari pencapaian siklus awal menuju siklus I rata-rata meningkat 20% hingga 28% lalu berlanjut dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan rata-rata sebesar 40% hingga 53%. Oleh karena itu, dari persentase ini dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukasi Montessori atau APE Montessori dapat meningkatkan kemampuan anak berhitung 1-10 secara signifikan.

Keyword : anak, APE Montessori, kemampuan berhitung 1-10

PENDAHULUAN

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal. Sesuai dengan tujuan TK menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional I BAB VI pasal 28 ayat 3 berbunyi : “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak, Raudatul Athfal atau bentuk lain yang sederajat”.

Pendidikan Taman Kanak-kanak salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur Pendidikan Formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Usia 4 sampai 6 tahun ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang di miliki anak.

Anak usia dini atau “early childhood” menurut *National Assocation for the Education Young Children* (NAEYC) merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memerhatikan karekteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak (Ariyanti, 2016:8).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Melalui PAUD, diharapkan anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya yang meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, fisik, sosial, emosional, bahasa, seni, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan perkembangan, serta memiliki motivasi dan sikap, belajar untuk berkreasi (Nurhayati, 2012). Kognitif berasal dari kata cognition yang berarti pengertian atau mengerti. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif berkembang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, pertimbangan, membayangkan, memperkirakan, berpikir, dan keyakinan (Indrijati, 2015:44).

Perkembangan kognitif anak terdiri dari tiga tahapan. Pertama, tahap sensorimotor, yaitu anak sejak lahir hingga usia sekitar satu dan dua tahun memahami objek disekitarnya melalui sensori dan

aktivitas motor atau gerakannya. Kedua, tahap praoperasional, yaitu dimana proses berpikir anak berpusat pada penguasaan simbol-simbol yang mampu mengungkapkan pengalaman masa lalu. Kesulitan yang dialami anak berkaitan dengan perceptual centration, irreversibility, dan egosentrism. Ketiga, tahap operasional konkret dimana anak mulai mampu mengatasi masalah yang berkaitan dengan conservation, perceptual centration, dan egocentrism, namun masih bersifat konkret, yang belum yang bersifat abstrak. Hal yang bersifat abstrak baru dicapai pada tahap berikutnya, yaitu tahap formal operasional (Piaget dalam Susanto, 2017:11).

Kemampuan berhitung merupakan bagian keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Berhitung adalah ilmu pasti yang tidak bisa diterka ataupun ditebak, selain itu berhitung merupakan salah satu ilmu yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari anak-anak, orang dewasa, sampai orang tua (Adrita,2020).

Menurut Piaget dalam Suyanto (2015), tujuan pembelajaran berhitung anak usia dini sebagai logico-mathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Sehingga bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya

untuk berpikir. Tujuan pembelajaran berhitung anak usia dini, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Sekarang ini kemampuan berhitung banyak menjadi perhatian bagi pendidik dan orang tua. Hal ini disebabkan karena kemampuan berhitung ini banyak diajarkan di sekolah dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi dengan menggunakan permainan Montessori bisa mempermudah anak untuk belajar berhitung. Kemampuan berhitung ini juga merupakan salah satu kemampuan yang dipelajari anak secara otomatis dalam masa kanak-kanak awal.

Kenyataan waktu di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada kelompok A TK IT Sunrise masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dalam kegiatan jepit angka anak disuruh menjepit piring kertas dengan jepitan baju sesuai dengan lambang bilangan dimana ada 9 anak dari 15 anak yang belum mampu berhitung pada kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda mereka masih mengalami kebingungan ketika disuruh menghitung. Ada 5 anak yang cuma 1-5 bisa tetapi ketika diminta menghitung 6-10 kurang lancar ada juga 6 anak yang ketika

disuruh menyebutkan angka secara urut anak tersebut bisa, tetapi ketika disuruh menghitung benda 1-10 secara acak ternyata anak tersebut masih belum bisa.

Selain itu pengetahuan guru tentang alat permainan Montessori juga minim sekali, banyak guru yang tidak mengetahui permainan Montessori itu apa saja. Padahal permainan Montessori banyak sekali manfaatnya yaitu dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan pemaparan di atas, alasan peneliti menggunakan alat permainan Montessori untuk upaya meningkatkan kemampuan anak berhitung 1-10. Tujuan menggunakan alat permainan Montessori untuk memperjelas konsep, pola dan urutan bilangan, memaksimalkan penggunaan alat permainan, serta mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan cara yang tetap seru dan menyenangkan. Peneliti memilih metode Montessori karena dalam pembelajarannya menggunakan media konkret untuk mengajarkan suatu konsep salah satunya adalah berhitung, sehingga melalui metode ini diharapkan dapat menjembatani anak dalam memahami konsep berhitung (penjumlahan) Perhatikan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti berupaya untuk menuntaskan pembelajaran dalam

berhitung dengan melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak 1-10 melalui Ape Montessori pada Kelompok A Tk Islam Terpadu Sunrise Banjar Padang”.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti ingin memperbaiki kegiatan berhitung 1-10 dengan cara melakukan penelitian dengan judul: Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak 1-10 melalui Ape Montessori pada Kelompok A Tk Islam Terpadu Sunrise Banjar Padang. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :1) Kemampuan anak dalam berhitung 1-10 masih rendah. 2) Anak kurang bisa dalam membedakan angka 1-10 sehingga sulit menanamkan konsep matematika atau berhitung kepada anak 3) Metode dan alat yang digunakan Guru kurang variatif.

Sebagaimana identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti membatasi permasalahan dalam hal rendahnya kemampuan anak berhitung 1-10 pada kelompok A TK-IT Sunrise Banjar Padang. Berdasarkan masalah di atas dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana permainan menggunakan APE Montessori dapat meningkatkan kemampuan anak berhitung 1-10 di TK-IT Sunrise Banjar Padang.

Rancangan pemecahan masalah

dalam penelitian ini adalah dengan melalui APE Montessori untuk meningkatkan masalah rendahnya kemampuan anak berhitung 1-10. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung 1-10 melalui APE Montessori di TK Islam Terpadu Sunrise Banjar Padang. APE montessori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *MANIC MATH MONTESSORY*. Manic math adalah alat peraga montessori yang dirancang khusus untuk memudahkan anak dalam memahami konsep bilangan dengan cara menghadirkan angka dalam bentuk konkret. APE ini menggunakan manik-manik warna warni sesuai jumlah angka dan disusun pada kawat, jumlah manik ini disesuaikan 1-10, misalnya manik berwarna putih 1, manik merah 2, manik biru 3, dan seterusnya. Kegiatan ini dirancang sedemikian rupa menggunakan prinsip montessori sehingga anak akan mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya, dan diciptakan agar anak mudah mengingat konsep yang dipelajarinya tanpa memerlukan bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri.

Lebih lanjut menurut Susanto (2012:98) bahwa berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai

dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dan meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah dan pengurangan. Menurut Hainstok (dalam Andaninggar 2013:31) alat permainan ciptaan Montessori untuk anak prasekolah menitik beratkan pada 4 area yaitu:

a. Situasi praktis

Latihan ini dirancang untuk mengajari anak pada pekerjaan dalam lingkungan, latihan ini tidak hanya berkenaan dengan pekerjaan rumah, tapi juga berkenaan dengan keterampilan mengurus diri sendiri seperti mengikat tali sepatu.

b. Sensori awal

Latihan sensoris (*sensorial exercise*) untuk mengembangkan panca indera dan mempersiapkan suatu dasar untuk bicara, menulis dan aritmatika dengan menggunakan materi-materi sensoris seperti ketika bekerja dengan materi, tunjukkan perbedaan masing-masing benda kepadanya dan lakukan perbandingan, misal: besar-kecil, kasar-halus, ringan-berat, banyak-sedikit, besar-lebih besar-paling besar, kecil-lebih kecil-paling kecil.

c. Membaca dan menulis

Persiapan menulis secara tidak langsung diperoleh dengan pengembangan dan pematapan indera sentuhan, penglihatan dan suara seperti

penyempurnaan gerakan tangan dan jari-jari (mempersipkan anak latihan memegang pensil) kegiatan materi silinder, bangun geometri, pengembangan sensitivitas sentuhan kegiatan papan kasar dan halus, keranjang tenun dan lain sebagainya. Membaca bunyi huruf-huruf dipelajari secara individual, bunyi digabungkan untuk membentuk kata pendek seperti kegiatan abjad yang dapat dipindah.

d. Aritmatika

Proses belajar awal aritmatika dan angka-angka hendaknya dibangun saat anak berusia 3 tahun. Untuk anak usia di bawah 5 tahun permainan sederhana seperti kegiatan menghitung jari kaki maupun jari tangan dapat dilakukan sebagai suatu awal pembelajaran. Kegiatan yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan aritmatika yaitu balok angka, angka *sandpaper*, *spindle box* dan lain sebagainya.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk: 1) Bagi siswa, pengaplikasian alat permainan edukatif Montessori dapat meningkatkan kemampuan anak berhitung 1-10. 2) Bagi sekolah, sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan kualitas pada pembelajaran aspek kognitif anak. 3) Bagi guru, Media permainan edukatif Montessori dapat

diterapkan sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 dan menjadikan proses belajar lebih menarik karena APE ini melibatkan aktif motorik halus dan kasar anak. 4) Bagi peneliti sendiri, untuk mengembangkan ide-ide dan karya inovatif peneliti serta menambah wawasan dan pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya yang dipergunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut (Sanjaya, 2016) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok A TK Islam Terpadu Sunrise banjar Padang Kabupaten Kuantan Singingi. Dengan jumlah murid 15 orang, anak laki-laki 11 orang dan anak perempuan 4 orang. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun

ajaran 2022/2023. pelaksanaan ini direncanakan memakan waktu 2 bulan yaitu dari bulan Agustus sampai Oktober 2022.

Penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, yang dimulai dari kondisi awal kemudian siklus pertama dan lanjut siklus kedua dengan Prosedur dari penelitian yang akan peneliti lakukan terdiri empat tahap penting Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2012:16) adalah: a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) pengamatan, d) refleksi. Jika dalam siklus I belum berhasil dan meningkat, peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang belum dicapai pada siklus I. Pada siklus II ini akan dilakukan sama dengan siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus oleh Hariyadi (2015:42) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase aktivitas

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan anak

N =Jumlah anak dalam suatu kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II pada kemampuan anak berhitung 1-10 terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal, Siklus I dan Siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Observasi peningkatan kemampuan anak mengenal huruf di Taman Kanak-Kanak Islam terpadu Sunrise banjar Padang Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (nilai sangat tinggi dan tinggi)

No	Aspek yang diamati	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Anak mampu menyusun angka 1-10	5	8	12	Meningkat
	%	33	53	80	
2	Anak mampu membaca angka 1- 10 di buku	7	10	14	Meningkat
	%	46	66	93	
3	Anak mampu mengenal angka 1-10 yang mereka lihat	6	11	14	Meningkat
	%	40	73	93	
4	Anak mampu menyebutkan angka 1-10 secara berurutan	5	12	15	Meningkat
	%	33	80	100	
5	Anak mampu menyambung angka 1-10 acak secara lisan	4	8	13	Meningkat
	%	26	53	87	

Berdasarkan hasil tabel dan grafik hasil observasi mulai dari kondisi awal, Siklus I dan Siklus II, dapat kita lihat peningkatan dalam beberapa aspek

peningkatan kemampuan pengenalan huruf melalui permainan menguraikan kata yaitu:

Aspek 1 anak mampu menyusun angka 1-10, pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 53% dan siklus II meningkat menjadi 80%. Persentase peningkatan dari kondisi awal pada siklus satu yaitu 20% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 27%. Aspek 2 anak mampu membaca angka 1-10 di buku, pada kondisi awal adalah 7 Peningkatan dari kondisi awal pada siklus satu yaitu 20% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 27%.

Aspek 3 anak mampu mengenal angka 1-10 yang mereka lihat, pada kondisi awal adalah 40%, pada siklus I menjadi 73% dan siklus II meningkat menjadi 93%. Persentase peningkatan dari kondisi awal sampai siklus I yaitu 33%, dan dari siklus I sampai siklus II naik menjadi 20%. Aspek 4 anak mampu menyebutkan angka 1-10 secara berurutan, pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 80% dan siklus II meningkat menjadi 100%. Persentase peningkatan dari kondisi awal kepada siklus satu yaitu 47% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 20%. Aspek 5 anak mampu menyambung angka 1-10 acak secara lisan, pada kondisi awal adalah 26%, pada siklus I menjadi 53% dan siklus II

meningkat menjadi 87%. Persentase peningkatan dari kondisi awal kepada siklus satu yaitu 37% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 34%.

Pembahasan

Hasil penelitian peningkatan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Sunrise, diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini. Pada kondisi awal tergambar kemampuan anak mengenal huruf masih rendah. Sebagian besar anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Sunrise Banjar padang masih banyak yang belum mengenal huruf, membedakan dan menyebut bunyi huruf. Jika diamati lebih lanjut hal ini disebabkan karena penerapan metode yang kurang tepat, minimnya pemanfaatan media, alat peraga dan kegiatan bermain. Berdasarkan kondisi awal ini, peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan penggunaan alat permainan edukatif montessori untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-10.

Menurut Darnis, S. (2018). aplikasi APE Montessori dalam pembelajaran berhitung paud dapat memberikan peningkatan motivasi anak belajar dan memberikan kebebasan kepada anak dalam belajar. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan

adalah sebuah alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain yang penggunaannya dipersiapkan harus bervariasi agar anak merasa senang dalam kegiatan pembelajaran dalam hal ini alat permainan yang diberikan adalah APE Montessori.

Pada tindakan penelitian siklus I kegiatan pembelajaran telah menggunakan media berupa kartu gambar yang ada kata nama dari gambar, kartu suku kata, kartu huruf dan kartu gambar yang ada kata dari nama gambar yang dipengal katanya menjadi suku kata. Dari tindakan siklus I terlihat peningkatan kemampuan untuk setiap aspek yang diamati namun peningkatannya masih belum stabil dan belum mencapai KKM yaitu 75%, karena masih ada anak yang masih belum bisa mengenal huruf. Maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II peneliti melakukan pembelajaran yang lebih memotivasi anak dengan menambah kartu huruf, kartu suku kata yang diwarnai tiap hurufnya dan gambar yang menarik bagi anak. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan dapat dijabarkan keberhasilan penggunaan permainan menguraikan kata sebagai berikut;

Aspek 1 anak mampu menyusun angka 1-10, pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 53% dan siklus

II meningkat menjadi 80%. Persentase peningkatan dari kondisi awal pada siklus satu yaitu 20% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 27%. Aspek 2 anak mampu membaca angka 1-10 di buku, pada kondisi awal adalah 7. Peningkatan dari kondisi awal pada siklus satu yaitu 20% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 27%.

Aspek 3 anak mampu mengenal angka 1-10 yang mereka lihat, pada kondisi awal adalah 40%, pada siklus I menjadi 73% dan siklus II meningkat menjadi 93%. Persentase peningkatan dari kondisi awal sampai siklus I yaitu 33%, dan dari siklus I sampai siklus II naik menjadi 20%. Aspek 4 anak mampu menyebutkan angka 1-10 secara berurutan, pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 80% dan siklus II meningkat menjadi 100%. Persentase peningkatan dari kondisi awal kepada siklus satu yaitu 47% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 20%. Aspek 5 anak mampu menyambung angka 1-10 acak secara lisan, pada kondisi awal adalah 26%, pada siklus I menjadi 53% dan siklus II meningkat menjadi 87%. Persentase peningkatan dari kondisi awal kepada siklus satu yaitu 37% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 34%.

Berdasarkan hasil dari uraian di atas

dapat jelaskan dimana untuk setiap aspek yang jumlah persentase keberhasilan bisa melampau batas minimum KKM yaitu 75%. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu: Kemampuan anak berhitung 1-10 di TK Islam Terpadu Sunrise masih rendah, untuk memotivasi dan meningkatkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf maka dilakukan tindakan salah satunya melalui penggunaan Alat permainan Edukatif Montessori, karena dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. Khususnya alat permainan edukatif montessori banyak melibatkan motorik halus dan kasar yang juga akan berdampak sangat baik pada kemajuan belajar anak di aspek lainnya, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II, kemampuan berhitung anak dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan edukatif montessori pada kelompok A TK Islam Terpadu Sunrise, pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat permainan motessori ternyata dapat meningkatkan kemampuan anak mengenali angka 1-10, dapat

meningkatkan secara cepat kemampuan anak menyebutkan angka 1-10 secara berurutan dan juga dapat melatih anak menyambung angka 1-10 yang disebutkan secara acak dan secara lisan. Contoh permainan edukatif montessori yang digunakan adalah manic math, yaitu manik-manik warna-warni yang dimasukkan kedalam kawat yang disesuaikan warna dan jumlah angkanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrita, A (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Batu Angko. *Journal on Teacher Education, Vol. 1 No. 2, hlm. 54-60.*
- Anggrayni, M., and Ayu Mustika Sari (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka dengan Menggunakan Media Papan Flanel. *Jurnal Pelita PAUD, Vol 4 No. 1, hlm. 22-28.*
- Ariyanti, T (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak. The Importance of Childhood Education for Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 8 No.1.*
- Bafadhol, I (2017). Lembaga pendidikan islam di Indonesia. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam, Vol 6 No. 11, hlm. 14.*
- Darmiyati, D (2020). Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini melalui Model Direct Instruction Kombinasi Model Make A Match dan Pemberian Tugas. *Jurnal Paud.*

- Darnis, S (2018). Aplikasi Montessori dalam Pembelajaran Membaca, Menulis dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 01.
- Fitri, Norma Diana, and Indaria Tri Hariani (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Metode Fingermathic pada Anak Usia Dini. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 4 No. 2.
- Izzati, L., & Yulsyofriend, Y (2020). Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4 No. 1, hlm. 472-481.
- Nurhayati, I (2012). Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya). *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 1 No. 2, hlm. 39-48.
- Radiastutik, B (2022). Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf melalui Permainan Menguraikan Kata di TK Dharma Wanita Kertosari Kabupaten Jember. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Visioner (JIPV)*, Vol. 3 No. 1, hlm. 32-37.
- Sanjaya, D. H. W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media.
- Suryana, Dadan. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.
- Wahid, S. M., & Suyanto, S (2015). Peningkatan keterampilan proses sains melalui percobaan sederhana anak usia 5-6 tahun di TK-IT Albina Ternate. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, Vol. 2 No. 1, hlm. 55-66.

