

**Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan  
Melalui Media *Flannelgraph* di Kelompok B  
TK BPP Mawar VII Nangerang-Kuningan**  
(Studi Penelitian Tindakan Kelas Di TK BPP Mawar VII Kuningan)

**Neni Budiani**<sup>1✉</sup>

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon

Email : [neni.budiani77@gmail.com](mailto:neni.budiani77@gmail.com)<sup>1</sup>

---

**Abstrak**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui langkah-langkah menggunakan media *flannelgrap* untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B TK BPP Mawar VII. Selain itu, untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B TK BPP Mawar VII. Setelah menggunakan pembelajaran media *flannelgraph* dalam kegiatan pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Dalam kegiatan ini anak bermain dengan kegiatan berhitung permulaan untuk menumbuhkan kemampuan kognitif anak. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang di laksanakan pada anak kelompok B TK BPP Mawar VII Nangerang Kuningan. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa analisis siklus I sebesar 49,33% dan pada siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 85,33%. Dari hasil pelaksanaan penelitian kegiatan pembelajaran melalui media *flannelgraph* ini anak TK dapat lebih semangat dan meningkatkan prestasi belajar sehingga minat dalam belajar berhitung termotivasi serta untuk lebih melatih kemampuan anak dalam berhitung. TK disarankan agar dapat memperhatikan, mendukung dan memberikan fasilitas untuk membantu upaya guru dalam membantu perkembangan anak.

**Kata Kunci** : *Kemampuan Berhitung Permulaan; Media Flannelgraph; dan Anak Usia Dini*

**Abstract**

The purpose of this study was to determine the steps of using flannelgrap media to improve the initial numeracy ability in children in group B TK BPP Mawar VII. In addition, to find out the increase in numeracy skills in group B TK BPP Mawar VII. After using flannelgraph media learning in this learning activity can improve the initial numeracy ability. In this activity children play with the beginning of counting activities to foster children's cognitive abilities. This research method uses

classroom action research methods carried out in children in group B TK BPP Mawar VII Nanggerang Kuningan. This research was carried out for three months. The results of this study indicate that the first cycle of analysis amounted to 49.33% and the second cycle showed an increase of 85.33%. From the results of the implementation of research learning activities through this flannelgraph media kindergarten children can be more enthusiastic and improve learning achievement so that the interest in learning to count is motivated and to further train children's ability to count. Kindergartens are suggested to be able to pay attention, support and provide facilities to assist teacher efforts in helping the development of children.

**Keywords:** *Beginning Counting Abilit; Flannelgraph Media; and Early Childhood*

---

## **PENDAHULUAN**

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini pada usia 4 sampai 6 tahun. Sesuai dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 ayat 3 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak. Untuk mengembangkan seluruh potensi anak tersebut maka TK merupakan tempat penting bagi anak untuk bersosialisasi mengembangkan kemandirian. Lembaga TK sebagai wahana anak untuk mendapatkan pengalaman belajar yang penuh makna, oleh karena itu dibutuhkan guru yang terampil, berilmu dan berwawasan luas yang mampu mengajar, mendidik dan melatih peserta didiknya. Guru yang berilmu dan berwawasan luas adalah gambaran tercapainya tujuan pendidik secara optimal.

Secara normatif, bahwa keberadaan Taman Kanak-kanak tidak diberikan pelajaran membaca, menulis dan berhitung (matematika) seperti layaknya Sekolah Dasar. Taman Kanak-kanak adalah usaha atau kegiatan dalam rangka mengembangkan kemampuan dasar anak yang dilakukan sesuai dengan prinsip di Taman Kanak-Kanak yaitu belajar sambil bermain, bermain seraya belajar.

Kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan anak adalah proses berfikir kreatif. Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual seperti, intelegensi, bakat, dan kecakapan hasil belajar. Berhitung di Taman kanak-kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Metode berhitung merupakan bagian dari matematika, hal ini diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. (Depdiknas,2007:1)

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pengembangan kelas ditemukan adanya masalah kurangnya kemampuan anak dalam berhitung. Hal ini dapat dilihat dari kondisi berikut: Pertama kurangnya keaktifan anak dalam proses kegiatan pembelajaran tersebut. Kedua suasana kelas ramai. Ketiga pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik.

Salah satu indikator dari kompetensi dasar kognitif yang tertera dalam kurikulum permendiknas adalah “Mengurutkan angka 1-20”. Hasil belajar tersebut dapat dicapai anak melalui kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai macam alat atau media sehingga peserta didik gembira dalam kegiatan belajar yang menyenangkan. Selain itu dapat juga dengan menciptakan suasana belajar yang menarik minat, perhatian dan merangsang pikiran anak. Alat permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kognitif anak adalah “*flannelgraph*”. Dengan *flannelgraph* indikator mengurutkan angka 1-20 akan dapat dilaksanakan dengan lebih menarik. Pada tahap awal pelaksanaan permainan guru hendaknya menyebutkan angka 1-20, tulisan angka serta warna yang ada pada angka tersebut sehingga selain dapat mengembangkan kognitif, kreativitas dan ketelitian anak juga dapat menanamkan berbagai macam konsep seperti konsep berhitung dan warna.

Oleh karena itu anak membutuhkan dukungan yang sungguh-sungguh untuk belajar, dalam hal ini adalah belajar mengenal berhitung permulaan, sebagai guru kita harus membantu anak dalam mengenal dan mengingat angka-angka dalam berhitung permulaan. Dalam hal ini guru bisa menerapkan metode yang menarik bagi anak, juga media pembelajaran yang lebih mudah di pahami anak salah satunya dengan menggunakan *flannelgraph*.

Kemampuan berhitung permulaan merupakan salah satu indikator dari adanya kecerdasan matematis-logis. Kecerdasan matematis-logis adalah kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran benar. Kemampuan ini meliputi kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran ( Armstrong, 1999: 234). Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.

Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan. (Depdiknas.2007, 2). Beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di TK adalah sebagai berikut: Geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik sudut, bidang dan ruang.

Sudut adalah besarnya rotasi antara dua buah garis lurus, ruang adalah himpunan titik-titik yang dapat membentuk bangun-geometri, garis adalah himpunan bagian dari ruang yang merupakan titik-titik yang mempunyai sifat khusus, bidang adalah himpunan-himpunan titik yang terletak pada permukaan datar misalnya meja. (Negoro, 2003:18 )

Bentuk geometri adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri. Pengalaman langsung anak-anak dengan bahan-bahan yang berkaitan dengan matematika mempunyai banyak manfaat (pratl, 1995:21 ). Dengan menggunakan manipulasi kecerdikan mendorong anak-anak untuk berfikir dan bereaksi menghitung benda-benda dilingkungan mereka.

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia diri adalah pengembangan kepekaan pada bilangan. Berarti lebih dari sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu (Gelman, 1998). Ketika kepekaan terhadap bilangan anak – anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung – menghitung, menghitung ini menjadi landasan bagi pererajaan diri anak – anak dengan bilangan (NCTM, 2000).

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata *media* berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, *media* berarti perantara antara sumber pesan ( *a source* ) dengan penerima pesan ( *a receiver* ). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak ( *perinted materials* ). Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. (Dina Indriana, 2011:15).

Sementara itu, Briggs (1977:21) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, *National Education Associaton* (1969:235) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Jadi media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Selain itu menurut Kemp dan Dayton, (1985:35) kontribusi media pembelajaran :

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah positif

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan bukti fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
5. Media pembelajaran biasa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih cepat dan mudah
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi

7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme

Selain fungsi-fungsi tersebut, media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut :

1. Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat dalam lingkungan belajar
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat

*Flannelgraph* adalah media pengajaran yang berbentuk guntingan atau tulisan yang pada bagian belakangnya dilapisi ampelas. Guntingan gambar tersebut ditempelkan pada papan yang dilapisi flanel yang berbulu sehingga melekat. Ukuran papan flanelnya sendiri adalah sekitar 50 x 75 cm dan dipergunakan untuk pembelajaran kelompok kecil maksimal 30 orang.

Kelebihan dari media *Flannelgraph* yang dapat kita ketahui adalah sebagai berikut :

1. Gambarnya bisa dipindahkan dengan mudah sehingga siswa lebih antusias untuk ikut aktif secara fisik dengan cara memindahkan objek gambar yang ditempelkan.
2. Gambar-gambar yang ada bisa ditambah dan dikurangi dengan mudah dari segi jumlahnya, termasuk juga susunannya.
3. Pola pengajaran dan pembelajaran bisa disusun sesuai dengan kebutuhan, baik itu secara individu maupun kelompok. ( Dina Indriana.2011,70-71 )

### **Proses pembuatan *flannelgraph***

Sebelum menggunakan *flannelgraph*, tentunya harus terlebih dahulu mempersiapkan media ini. Proses pembuatan media *flannelgraph* adalah sebagai berikut:

1. siapkan papan yang berfungsi menempelkan gambar-gambar. Papan ini dapat dibuat dari bahan kayu atau tripleks yang tebal. Ukurannya adalah 50 x75 cm. Jika papan tersebut tidak dibuat sendiri, dapat juga membeli papan *white board* yang sudah jadi.
2. persiapkan bahan flanel yang berbulu atau dapat pula menggunakan karpet dengan bulu tebal. Lalu sesuaikan ukuran flanel dengan ukuran papan yang sudah dipersiapkan, kemudian tempelkan dengan cara memaku pada beberapa sisinya, atau bisa pula menggunakan lem.

3. Persiapkan gambar yang akan ditempelkan pada papan flanel tersebut. Untuk menempelkannya, pada gambar tersebut harus dipasangkan alas yang keras atau bahan ampelas. Sedangkan gambar-gambarnya bisa diambil dari koran, majalah, tabloid, dan semacmnya, yang harus disesuaikan dengan tema dan subjek yang akan disampaikan atau diajarkan kepada anak didik. (Dina Indriana.2011,139-140 )

## METODOLOGI PENELITIAN

Tujuan penelitian ini tidak terlepas dari kedua pokok masalah yang telah dirumuskan diatas, yaitu sebagai berikut: Untuk mengetahui langkah-langkah menggunakan media *flannelgrap* untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B TK BPP Mawar VII. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B TK BPP Mawar VII . Penelitian ini dilaksanakan di TK BPP Mawar VII, alasan yang mendasari pemilihan tempat penelitian itu karena aktivitas peneliti sehari-hari, sebagai tenaga pengajar di sekolah tersebut. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2018/2019 selama tiga bulan dengan waktu, tahapan dan kegiatan seperti berikut: Subjek penelitian tindakan ini adalah anak TK kelompok B sejumlah 15 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan bagian yang terpenting dalam suatu penelitian, bahkan merupakan suatu keharusan bagi seorang peneliti. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa teknik dalam proses pengumpulan data, yaitu Observasi, kajian dokumen dan tes yang masing-masing secara singkat dapat diuraikan sebagai berikut : Observasi, dokumentasi, dan tes.

Teknik analisis data yang diperoleh dari penelitian ini berupa lembar observasi dalam proses pembelajaran, lembar kerja anak dan format penilaian pada akhir siklus yang dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data dihasilkan dari menggunakan rumus (Sugiyono (2012:49) .

Keterangan:

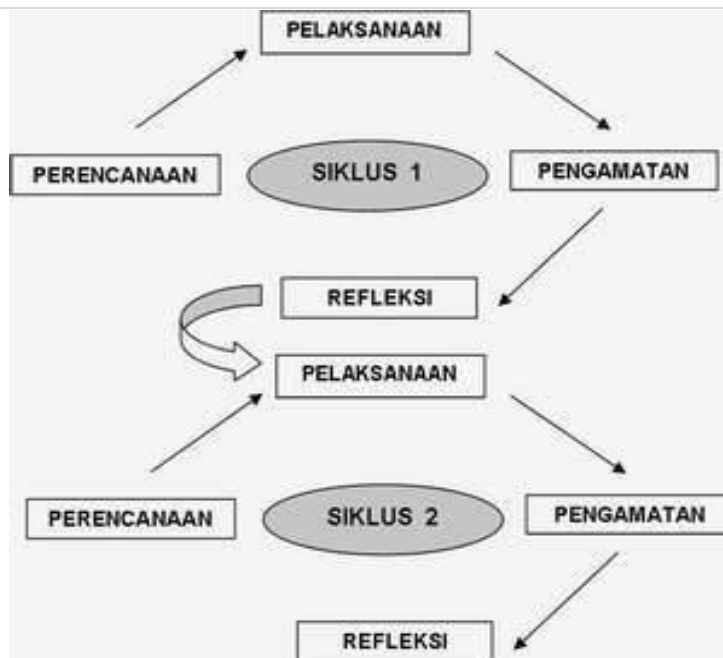
$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

Mx = nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah nilai

N = jumlah anak





Gambar 1. Siklus PTK

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Hasil Penelitian

#### a. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

##### 1) Proses Pembelajaran siklus I

Siklus 1 merupakan pembelajaran dengan tema binatang. Didalam pembelajaran yang dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 10 November 2018 pada jam pelajaran pertama terdapat materi berhitung permulaan yaitu mengurutkan angka 1-20.

Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus 1 adalah sebagai berikut :

##### a) Kegiatan Awal

- (1) Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan dan mengkondisikan anak untuk siap dalam mengikuti pembelajaran.
- (2) Guru memberikan motivasi kepada anak dengan cara memberikan materi yang akan dipelajari yaitu mengurutkan angka 1-20. Pada saat berlangsungnya pelajaran anak masih terlihat ramai dan kurang memperhatikan penjelasan guru.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menerangkan materi mengurutkan angka 1-20 dengan cara memberikan contoh angka 1-20 dengan menunjukkan alat peraga papan flanel angka. Sedikit anak yang memperhatikan penjelasan guru dan masih ada anak yang bercanda, bercerita dengan temannya.
- (2) Pelaksanaan kegiatan inti selanjutnya adalah pengerjaan tugas mengurutkan angka 1-20. Pada kelompok B ini berjumlah 15 anak dan dibagi menjadi 2 kelompok, laki-laki 35 anak perempuan 7 anak. Semua anak mengerjakan tugas sampai selesai.
- (3) Setelah waktu mengerjakan habis masing-masing anak memperlihatkan hasil yang telah dikerjakan.
- (4) Guru memberikan penghargaan atau hadiah bagi anak yang mengerjakan tugas dengan baik.
- (5) Pelaksanaan penugasan ini berjalan cukup baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil observasi. Pada pelaksanaan pertama diamati oleh pengamat dengan melakukan pencatatan pada lembar observasi yang disediakan. Untuk mengetahui perkembangan anak pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flannelgraph*.
- (6) Selama berjalannya diskusi guru berkeliling sambil memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan. Anak yang selesai terlebih dahulu dan dapat mengerjakan tugas dengan baik dan benar mendapatkan penghargaan atau hadiah berupa stiker.
- (7) Penugasan yang berupa pemberian penghargaan atau hadiah tersebut dapat memotivasi anak agar lebih bersemangat.

c) Kegiatan Akhir

- (1) Tes siklus I dilaksanakan pada akhir pertemuan dengan memberikan tes kepada anak, dan dari hasil tes pada siklus I diperoleh nilai tertinggi 60 sedangkan nilai terendah 20.
- (2) Nilai rata-rata kelas hanya 49.33 dan anak yang tuntas mengerjakan hanya 8 anak atau presentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 50%.

2) Analisis hasil belajar siklus I

Dari data diatas dapat dianalisis bahwa hasil belajar anak masih kurang dan berdasarkan hasil observasi dan tes pada siklus I diperoleh pelaksanaan penelitian tindakan kelas belum mencapai indikator penelitian yang telah ditetapkan, oleh karena itu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.

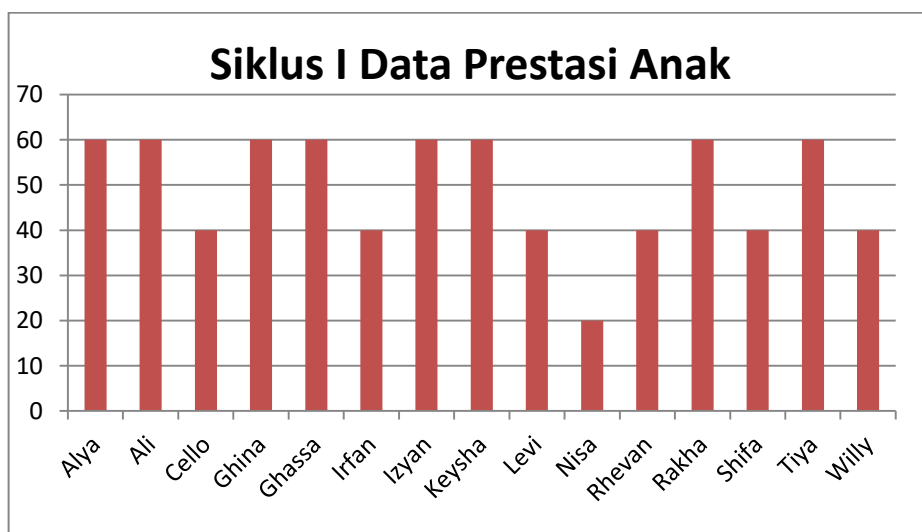
**Tabel 1.**  
**Lembar observasi dalam proses kegiatan pembelajaran**

No	Observasi	SB	B	C	K
<b>Guru</b>					
1	Kesiapan guru		√		
2	Membuat RKH		√		
3	Alat atau sarana prasarana		√		
4	Mempersiapkan kelas sesuai dengan tema dan kegiatan yang dilakukan		√		
5	Penguasaan materi		√		
<b>Siswa</b>					
1	Perilaku siswa				√
2	Kreatifitas siswa			√	
3	Hasil belajar siswa			√	

**Tabel 2.**  
**Siklus I Penilaian Anak**

No	Nama	Penilaian Anak dalam Kegiatan Pembelajaran
		Mengurutkan angka 1 -20
1	Alya	60
2	Ali	60
3	Cello	40
4	Ghina	60
5	Ghassa	60
6	Irfan	40

7	Izyan	60
8	Keysha	60
9	Levi	40
10	Nisa	20
11	Rhevan	40
12	Rakha	60
13	Shifa	40
14	Tiya	60
15	Willy	40
<b>Jumlah</b>		<b>740</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>49,33</b>
<b>Prosentase</b>		<b>49,33%</b>



**Gambar 2. Siklus I Data Prestasi Anak**

b. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

1) Proses pembelajaran siklus II

Pada siklus I indikator penelitian yang telah ditetapkan belum tercapai maka dilanjutkan dengan siklus II. Siklus II merupakan pembelajaran dengan pokok bahasan binatang dalam materi mengurutkan angka 1-20. Siklus II dilaksanakan pada hari sabtu 01 Desember 2018.

Secara kualitas kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II lebih baik dari pada siklus I. Guru melaksanakan proses pembelajaran dengan berbagai variasi.

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru memberikan apersepsi mengulang materi sebelumnya yaitu mengurutkan angka 1-20.
- (2) Guru memberikan motivasi dengan menyampaikan kegunaan materi yang akan dipelajari yaitu anak dapat mengurutkan angka 1-20. Hal tersebut membuat anak lebih siap mengikuti kegiatan belajar mengajar.

b) Kegiatan Inti

- (1) Diawali dengan penjelasan umum dari guru tentang soal yang berkaitan dengan materi.
- (2) Menyelesaikan mengurutkan angka 1-20 sesuai dengan papan flanel angka yang tersedia dengan memberi contoh soal dan cara menyelesaikannya yang dilakukan dengan metode tanya jawab.
- (3) Lalu dilanjutkan dengan pelaksanaan diskusi kelompok yang akan lebih memperkaya pengetahuan pembelajaran dan pengalaman bagi anak saat belajar bersama teman satu kelompoknya.
- (4) Dalam satu kelas dibagi menjadi 2 kelompok dengan tiap kelompok terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.
- (5) Dari hasil observasi menunjukkan bahwa anak yang aktif dalam diskusi sudah lumayan baik, anak sudah mulai terbiasa dalam menyampaikan pendapat teman.
- (6) Diskusi kelompok dalam siklus II berjalan lancar dan sebagian besar kelompok dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Pada siklus 2 ini diamati oleh pengamat dengan melakukan pencatatan pada lembar observasi yang disediakan. Untuk mengetahui perkembangan anak pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flannelgraph*.
- (7) Presentase hasil diskusi anak dilakukan dengan cara guru mempersilahkan kelompok yang bersedia secara sukarela untuk memperlihatkan hasilnya kepada

teman-temannya di depan untuk mengacungkan jarinya.

- (8) Aktivitas siswa pada saat presentasi pada siklus II mengalami peningkatan, yang ditunjukkan dengan beberapa anak yang berani bertanya dan memberikan tanggapan kepada kelompok yang maju kedepan.
- (9) Semua anak mendapatkan hadiah karena sudah menyelesaikan tugas dengan baik.
- (10) Berdasarkan hasil obsevasi diperoleh bahwa keaktifan anak dalam mengikuti pelajaran mengalami peningkatan dari siklus I. Pada siklus I hanya 50% sedangkan pada siklus II 90%.

c) Kegiatan Akhir

- (1) Evaluasi siklus II dilakukan diakhir pertemuan dengan cara memberikan soal tes kepada anak, dan dari evaluasi pada siklus II diperoleh nilai tertinggi 100 sedangkan nilai terendah 60.
- (2) Nilai rata-rata kelas meningkat dari siklus I yaitu 49,33 dan dari siklus II nilai rata-ratanya 85,33 banyaknya anak yang menyelesaikan tugasnya mencapai 13 anak sehingga ketuntasan klasikal mencapai 90%.

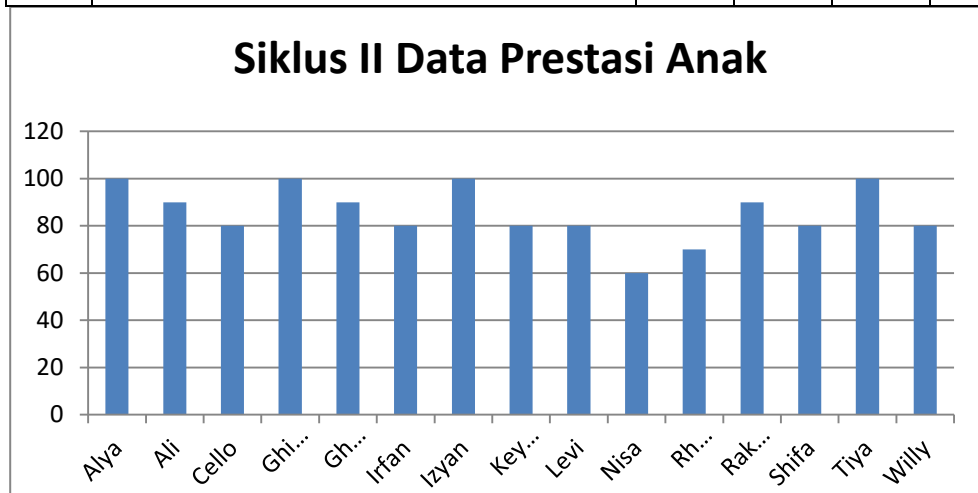
2) Analisis hasil belajar siklus II

Dari data diatas dapat dianalisis berdasarkan hasil observasi dan evaluasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus II ini indikator kerja telah tercapai.

**Tabel 3.**  
**Lembar observasi dalam proses kegiatan pembelajaran**

No	Observasi	SB	B	C	K
<b>Guru</b>					
1	Kesiapan guru		√		
2	Membuat RKH		√		
3	Alat atau sarana prasarana		√		
4	Mempersiapkan kelas sesuai dengan tema dan kegiatan yang dilakukan		√		
5	Penguasaan materi		√		

Siswa					
1	Perilaku anak		√		
2	Kreatifitas anak		√		
3	Hasil belajar anak		√		



Gambar 3. Siklus II Data Prestasi Anak

Tabel 4.  
Siklus I Penilaian Anak

No	Nama	Penilaian Anak dalam Kegiatan Pembelajaran
		Mengurutkan angka 1 - 20
1	Alya	100
2	Ali	90
3	Cello	80
4	Ghina	100
5	Ghassa	90
6	Irfan	80
7	Izyan	100
8	Keysha	80
9	Levi	80
10	Nisa	60
11	Rhevan	70

12	Rakha	90
13	Shifa	80
14	Tiya	100
15	Willy	80
<b>Jumlah</b>		<b>1280</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>85,33</b>
<b>Prosentase</b>		<b>85,33%</b>

Penggunaan media *flannelgraph* ternyata dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak TK. Dalam hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang sangat signifikan perubahannya dari motivasi dan semangat belajar anak yang kurang sampai bersemangat dan prestasi belajarnya meningkat. Dalam menggunakan alat peraga langsung dan pelaksanaannya sambil bermain sangat menyenangkan, sehingga dapat dilihat hasil dari observasi sebagai berikut: anak sangat antusias melihat alat peraga langsung, Guru lebih mudah menyampaikan materi pada anak, Begitu juga anak lebih mudah menerima materi yang akan disampaikan, Proses belajar mengajar lebih mudah efektif dan efisien serta aktif.

Dalam penelitian ini terdapat dua siklus, yakni siklus 1 dan siklus 2. Siklus 2 berisi tentang perbaikan – perbaikan dalam pembelajaran siklus 1. Dari refleksi pengamatan pada siklus I dan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut :

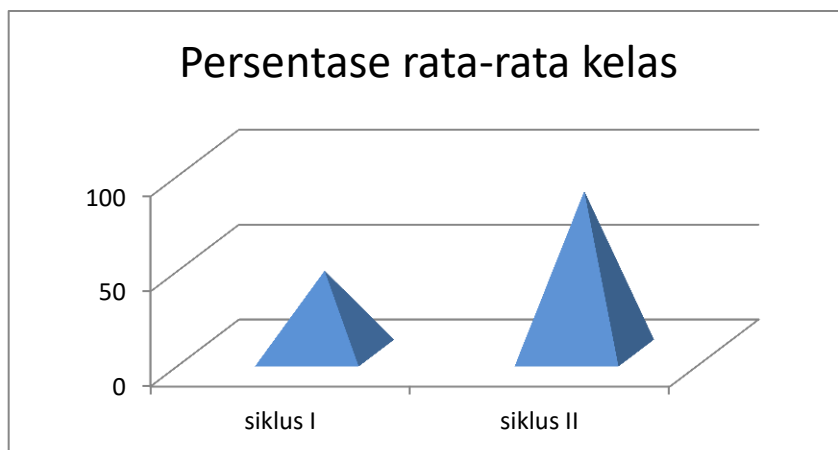
1. Pembelajaran dalam siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 10 Nopember 2018 dan pembelajaran dalam siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 01 Desember 2018.
2. Pada siklus 1, pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung yang meliputi kemampuan megurutkan angka 1-20 dengan benar sudah tuntas. Tetapi masih dilakukan perbaikan pada siklus 2 dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.
3. Anak aktif menyelesaikan tugas kelompok tapi banyak terjadi kesalahan dalam pengerjaan soal yang disebabkan oleh anak kurang paham dengan penyelesaian soal dan anak belum teratur dalam berhitung mengurutkan angka apa yang diketahui, ditanya, dan penyelesaiannya. Oleh karena itu guru perlu membuat bantuan yang berfungsi memberikan bantuan kepada anak agar dapat menyelesaikan soal dengan baik.
4. Penggunaan waktu KBM pada siklus I masih molor. Anak terlalu lama dalam menyelesaikan soal yang menjadi tugas tiap kelompok. Oleh



karena itu perlu adanya siklus II untuk memperbaiki waktu KBM berjalan dengan baik dan efektif.

5. Berdasarkan hasil tes 15 anak, pada siklus 1 kemampuan belajar anak mencapai nilai rata-rata 49,33. Hal ini berarti hasil belajar pada siklus I belum memenuhi indikator penelitian. Berdasarkan refleksi kurangnya keberhasilan ini disebabkan oleh berbagai hal, antara lain anak masih sulit memahami berhitung mengurutkan angka dan sulit menyelesaikan serta anak belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media *flannelgraph*. Ketidakmampuan yang dialami anak disebabkan kurang latihan yang rutin dan kurang variasinya guru dalam mengajar dikelas.
6. Selanjutnya dari hasil refleksi pada pengamatan selama berlangsungnya siklus II didapatkan bahwa aktivitas anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan, sebab anak telah terbiasa dengan pembelajaran pemanfaatan media *flannelgraph*. Hal ini dapat dilihat dari anak yang aktif dan bersemangat pada saat pembelajaran meningkat jumlahnya dibanding siklus I. Nilai rata-rata dari siklus II 85,33, berarti pada siklus II ini hasil belajar berhasil memenuhi indikator penelitian.
7. Meningkatnya aktivitas belajar anak dan hasil belajar dapat diartikan bahwa pembelajaran tema binatang dalam materi mengurutkan angka 1-20 menggunakan media *flannelgraph* yang dilakukan oleh guru maupun anak selama proses pembelajaran berlangsung baik pada kelompok B TK BPP Mawar VII telah berhasil.

Berikut grafik penilaian siklus I dan siklus II :



**Gambar 4. Persentase rata-rata kelas**

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran dengan Media *flannelgraph* angka dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan di Kelompok B TK BPP Mawar VII maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Sebelum menggunakan media *flannelgraph* ini, pembelajaran berlangsung berantakan dan tidak terarah, suasana kelas sangat ribut dan kurang memperhatikan pembelajaran.
2. Dalam observasi menggunakan papan flanel anak terlibat aktif dan guru mampu menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media yang sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran. Anak mengurutkan angka 1-20 menggunakan papan flanel dengan menempelkan kartu angka ke papan flanel dengan baik sebelumnya guru memberikan contoh. Dengan menggunakan media *flannelgraph* dapat meningkatkan partisipasi minat belajar anak dan prestasi dalam berhitung permulaan. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak didik yang meningkat lebih baik dibandingkan sebelum diadakan penelitian tindakan kelas.
3. Setelah menggunakan pembelajaran media *flannelgraph* dalam kegiatan pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Dapat diketahui dari hasil analisis siklus I sebesar 49,33% dan pada siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 85,33%. Dari hasil pelaksanaan penelitian kegiatan pembelajaran melalui media *flannelgraph* ini terdapat beberapa saran yang dapat diajukan yakni: Bagi anak TK dapat lebih semangat dan meningkatkan prestasi belajar sehingga minat dalam belajar berhitung termotivasi serta untuk lebih melatih kemampuan anak dalam berhitung. Bagi kepala sekolah TK disarankan agar dapat memperhatikan, mendukung dan memberikan fasilitas untuk membantu upaya guru dalam membantu perkembangan anak.

## DAFTAR PUSTAKA:

- Arikunto, Suharsimi. ( 2002 ). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Casta. *Dasar-dasar Statistika Pendidikan*. Cirebon: Tsania Press, 2014.
- Dwiarti, Retno. ( 2013 ). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan*

*Menggunakan Permainan Kartu Kata Pada Anak Kelompok B TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta. Skripsi* pada Universitas Negeri Yogyakarta. Tidak dipublikasikan

Hafizah, Ellyna. ( 2018 ). *Uji Normalitas dan Homogenitas Data.*

Rosmala Dewi. ( 2005 ). *Berbagi Masalah Anak Taman Kanak – kanak.* Jakarta : Depdiknas.

Sari, Dwi Ambar. ( 2012 ). *Upaya meningkatkan keterampilan berbicara dengan metode bernyanyi pada anak kelompok A TK Santa Anna Sragen Tahun Ajaran 2011/2012. Skripsi* pada Universitas Sebelas Maret Surakarta. Tidak dipublikasikan

Sudjana. ( 2005 ). *Metode Statistika.* Bandung: Tarsito.

Sudjana. ( 2008 ). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Alfabeta.