

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *BOOK SCAVENGER HUNT*

(*Penelitian Tindakan Kelas di PAUD WISANA Kelompok B jl. Cidadap Girang No.
8 RT/RW 06/05 Kelurahan Ledeng Kecamatan Cidadap Kota Bandung*)

Dinda Dwi Amanda

0802753

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kemampuan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang terjadi di PAUD Wisana menunjukkan bahwa metode pengembangan kemampuan berhitung masih menggunakan metode *drill*, praktek *paper-pencil test*. Hal tersebut menjadi alasan yang mendasari rumusan masalah, yaitu: (1) Bagaimana kemampuan berhitung anak sebelum dilaksanakannya permainan *Book Scavenger Hunt* di PAUD Wisana, (2) Bagaimana pelaksanaan permainan *Book Scavenger Hunt* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di PAUD Wisana, (3) Bagaimana kemampuan berhitung anak di PAUD Wisana setelah dilaksanakannya permainan *Book Scavenger Hunt*, (4) Apa keunggulan dan kelemahan permainan *book scavenger hunt*. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan kemampuan berhitung anak sebelum dilaksanakan permainan *Book Scavenger Hunt*, (2) Mendeskripsikan pelaksanaan permainan *Book Scavenger Hunt* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, (3) Mendeskripsikan kemampuan berhitung anak sesudah dilaksanakannya permainan *Book Scavenger Hunt*, (4) Mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan permainan *book scavenger hunt*.

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari indikator yang berbeda dan diberikan dalam dua kali tindakan. Setiap tindakan pada penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan hasil peningkatan berhitung anak.

Deskripsi hasil penelitian sebelum diberikan tindakan permainan *book scavenger hunt* atau pra-siklus, tingkat kemampuan berhitung anak dari seluruh jumlah anak yaitu 9 anak, secara presentase anak yang belum mampu melakukan kegiatan secara mandiri atau pada kategori (K) yaitu 11%, sedangkan anak yang masih memerlukan bantuan pada saat melakukan kegiatan atau pada kategori (C) yaitu 22%, dan yang sudah mampu melakukan kegiatan secara mandiri atau pada kategori (B) yaitu 56%, dan hasil persentase kemampuan berhitung anak setelah diberi tindakan atau pasca-siklus dapat diketahui bahwa secara umum kemampuan anak berada pada kategori (B) sebanyak 100%, pada kategori cukup (C) sebanyak 0%, dan pada kategori kurang (K) sebanyak 0%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *Book Scavenger Hunt* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kata Kunci: Kemampuan berhitung, Permainan, Book Scavenger Hunt