

Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Buah Baju di Taman Kanak-kanak Mardhatillah Padang

Syuryawati, Serli Marlina, Indra Yeni

syuryawati@gmail.com

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Abstract

This research aims to improve arithmetic skill through button games. The type of research conducted was classroom. The subjects taken in this research were 15 children including 7 males and 8 females at class B4 of semester 1 academic year 2018-2019 in Mardhatillah Kindergarten Padang. The research was conducted using two cycles which each cycle consisted of three meetings. The techniques of data collection were observation and documentation and the assessment was processed using percentage approach. In the first cycle of meeting one, two and three, children's arithmetic skill improved 45% but had yet to attain the minimum completion criteria. Meanwhile, in the second cycle of meeting three, the average percentage had significantly improved 87% and attained the minimum completion criteria. Therefore, based on the findings, it concluded that button games improved children's arithmetic skills.

Keywords: ; button, arithmetic skill, games



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini sangat membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek perkembangan yang akan dicapai pada usia dini mencakup aspek nilai agama dan moral, sosial dan emosional dan kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni. Seperti diketahui, prinsip pembelajaran anak usia dini dan taman kanak-kanak adalah “bermain sambil belajar”.

Aspek kognitif adalah salah satu aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan sejak pendidikan anak usia dini. Pengembangan aspek kognitif dikembangkan agar anak mampu mengeksplorasi lingkungan sekitarnya melalui inderawi, menghubungkan, menilai, mempertimbangkan dan kemampuan memecahkan masalah.

Kemampuan kognitif berperan penting untuk keberhasilan anak karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir. Sudarna (2014:11) menegaskan bahwa kognitif merupakan proses yang terjadi di dalam otak manusia pada saat berpikir tentang suatu hal.

Salah satu bagian dari kognitif adalah pengembangan kemampuan berhitung. Susanto (2011:98) menjelaskan bahwa berhitung permulaan merupakan kemampuan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung lanjutan. Kemampuan berhitung mulai berkembang dari lingkungan terdekat anak. Kemampuan tersebut dapat meningkat ke tahap jumlah yaitu tahapan yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Tujuan pengembangan berhitung pada PAUD adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara kongkrit dan mampu berpikir sesuai

tahapan atau urutan suatu masalah dengan cara yang sesuai tahapan perkembangan dan dalam kegiatan yang menyenangkan.

Suyanto (2005:29) menjelaskan bahwa pengembangan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan cara belajar mengenal angka, menggunakan nama angka untuk mengidentifikasi jumlah benda, membedakan angka, menunjukkan angka dengan simbol atau lambang bilangan atau mengenalkan konsep bilangan, ukuran, ruang dalam bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Pengembangan kemampuan berhitung berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan berhitung. Pengembangan kemampuan berhitung ditujukan agar anak siap secara mental mengikuti pembelajaran Matematika lebih lanjut di sekolah dasar dan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

Pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini sebaiknya dilakukan dalam kegiatan bermain dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Triharso (2013:10) menjelaskan manfaat bermain bagi perkembangan anak, yaitu dapat meningkatkan pengetahuan anak usia dini tentang konsep berhitung, mengenal warna dasar dan sekunder, ukuran besar kecil, bentuk, arah sebagai landasan belajar dan ilmu pengetahuan, melatih penglihatan dan pendengaran, karena kedua indera tersebut perlu untuk mengenal dan mengingat.

Berdasarkan pengamatan peneliti di Taman Kanak-kanak (TK) Mardhatillah Padang, ditemukan bahwa belum berkembangnya kemampuan berhitung angka 1 sampai 10, mencocokkan lambang bilangan dengan benda (tidak serasinya antara angka yang disebutkan dengan gerakan tangan anak sehingga jumlah benda dan angka tidak sama), penyebutan bilangan 1 sampai 10 tidak berurut atau terbalik, dan kesulitan membedakan angka 6 dengan 9, sering mengerjakan tugas pada buku lembaran kerja, bosan menghubungkan gambar dengan angka-angka, dan mengalami kesulitan memahami angka. Pada akhirnya kegiatan belajar berhitung menjadi tidak menarik dan terasa sulit bagi anak.

Peneliti memilih bentuk permainan dengan menggunakan buah baju. Hal ini sejalan dengan pendapat Siswanto (2012:181) bahwa buah baju dapat menjadi salah satu alat bermain untuk anak usia dini, terutama untuk mengembangkan logika matematika dengan melakukan permainan menghitung dan mengidentifikasi angka-angka. Buah baju yang digunakan berwarna dan menarik bagi anak-anak.

Gambaran sepintas, permainan ini menggunakan buah baju dengan ukuran dan warna yang menarik minat anak dan kemudian disusun pada potongan baju dengan saku kanan dan kiri yang terbuat dari kain panel. Anak memiliki kesempatan yang luas untuk menyusun, mengurutkan, dan menggabungkan buah baju pada saku kanan dan kiri.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak Mardhatillah, yaitu kemampuan berhitung anak, menyusun urutan bilangan 1-10 belum berkembang, media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenalkan kemampuan berhitung kurang bervariasi, dan strategi yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep berhitung kepada anak kurang menarik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam hal menghitung benda, mencocokkan sejumlah benda dengan angka, menggabungkan kelompok benda dan mengurutkan angka melalui permainan buah baju di Taman Kanak-kanak Mardhatillah Padang.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh seorang guru dikelasnya dengan melakukan suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran secara bersama dengan tujuan untuk meningkatkan mutu, proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (Arikunto, 2010:130). Guru menerapkan metode dan teknik pembelajaran yang relevan dan kreatif agar hasil pembelajaran tercapai secara optimal. Penelitian tindakan dilaksanakan di TK Mardhatillah Padang pada Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019, bulan September sampai Oktober 2018 di Kelompok B-4. Murid berjumlah 15 orang, yang terdiri dari tujuh laki-laki dan delapan perempuan.

Kemmis & Mc. Teggart dalam Arikunto (2010:137) menjelaskan PTK terdiri dari empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utamanya pada setiap siklus adalah: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Apabila pada Siklus I belum mencapai hasil diharapkan maka penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi. Dalam observasi data diperoleh pada pengamatan ketika proses belajar berlangsung sesuai dengan RPPH. Pengamatan dilakukan bersama observer, yaitu teman sejawat. Pada teknik dokumentasi dilakukan pendokumentasian kegiatan anak dalam bentuk foto dan video.

Analisis data menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif diterapkan terhadap hasil belajar anak dengan menggunakan rumus persentase (%), seperti yang dikemukakan oleh Syafril (2010:18), yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah subjek

Kemudian data persentase dimasukkan ke dalam kategori berbentuk skala penilaian otentik, dengan rentang penilaian sebagai berikut:

75 – 100% = BSB (berkembang sangat baik)

50% - 75% = BSH (berkembang sesuai harapan)

25% - 50% = MB (mulai berkembang)

0% - 25% = BB (belum berkembang)

Hasil dan Pembahasan

Kondisi awal kemampuan berhitung anak di TK Mardhatillah Padang belum berkembang. Hal ini terlihat pada sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam berhitung. Untuk itu peneliti menerapkan permainan buah baju guna meningkatkan kemampuan berhitung dimaksud. Pada akhir Siklus I (Pertemuan ke-3) diperoleh data hasil penelitian seperti terlihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Buah Baju Siklus I Pertemuan ke-3

No	Aspek Penilaian	Penilaian							
		BSB		BSH		MB		BB	
		f	%	F	%	f	%	f	%
1.	Anak mampu menghitung benda 1 sampai 10.	7	47	5	33	3	20	0	0
2.	Anak mampu mencocokkan angka dengan benda.	6	40	5	33	3	20	1	7
3.	Anak mampu menggabungkan dua kelompok benda.	7	47	4	27	4	27	0	0
4.	Anak mampu mengurutkan angka 1 sampai 10.	7	47	5	33	3	30	0	0

Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Buah Baju Siklus II Pertemuan ke-3

No	Aspek Penilaian	Penilaian							
		BSB		BSH		MB		BB	
		f	%	F	%	f	%	f	%
1.	Anak mampu menghitung benda 1 sampai 10.	14	93	1	7	0	0	0	0
2.	Anak mampu mencocokkan angka dengan benda.	12	80	2	13	1	7	0	0
3.	Anak mampu menggabungkan dua kelompok benda.	13	87	2	13	0	0	0	0
4.	Anak mampu mengurutkan angka 1 sampai 10.	13	87	1	7	1	7	0	0

Tabel 1 di atas menggambarkan bahwa kemampuan berhitung melalui permainan buah baju pada Siklus I belum optimal. Hal ini terlihat pada rata-rata persentase di setiap aspek yang dikembangkan, dimana belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Maka peneliti melakukan perbaikan tindakan kearah yang lebih baik. Pada siklus berikutnya disusun strategi yang lebih efektif dan bervariasi, yaitu

bermain dalam kelompok, dan pada pertemuan terakhir Siklus II dilakukan perlombaan, menambah media berupa baju dari kain panel dengan warna yang lebih menarik berupa baju sehari-hari, baju seragam dan baju pesta, serta memotivasi anak lebih kuat dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi tabel 2 di atas diperoleh nilai rata-rata Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dan mencapai KKM sebesar 87%. Melalui permainan buah baju kelas dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Mardhatillah Padang. Nilai rata-rata yang diperoleh sudah memenuhi KKM. Peningkatan kemampuan berhitung meningkat dari kondisi awal sampai akhir Siklus II.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Kemampuan berhitung anak usia TK adalah merupakan kemampuan dalam memahami konsep dasar-dasar matematika atau berhitung permulaan mengenai bilangan, angka dan pengoperasiannya yang diberikan pada anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. (Amaris, Rakimahwati, Marlina. 2018)

Keberhasilan dalam tujuan pembelajaran berhitung sangat dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menemukan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. (Khadijah. 2016).

Untuk membantu keberhasilan dalam tujuan pembelajaran berhitung juga dipengaruhi oleh permainan dan media yang dirancang oleh guru karena media merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar siswa. Dan permainan merupakan bagian prinsip belajar anak usia dini yakni belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas, terjadi peningkatan keberhasilan pada akhir Siklus II sebesar 87%. Artinya permainan buah baju dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Kemampuan berhitung penting untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mampu menyesuaikan serta melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat.

Daftar Pustaka

Amaris, Della Ulfa. Rakimahwati, Serli Marlina. 2018. Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Fadhilah Amal 3 Padang. *Jurnal Usia Dini* Volume 4 No.2 Desember 2018

-
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zen. 2005. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta. Dirjen Dikti Depdiknas.
- Kamtini. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. Perdana Publishing
- Sudarna. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Genius Publisher.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini 30 Permainan Matematika dan Sains*. Yogyakarta: Andi.
- Siswanto,Igra dan Sri Lestari . 2012. *Pembelajaran Atraktif dan 100 permainan Kreatif*. Yogyakarta: Andi Offset