

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK SEULANGAN DAYA

Helnita¹, Suwaibah², Ahmad Nasriadi³, Riza Oktariana⁴

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Jalan Tanggul Krueng Aceh.

Korespondensi Penulis: helnita@bbg.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang dari kurang optimalnya perkembangan kognitif pada anak usia dini di kelompok B TK Seulanga Daya dikarenakan proses pembelajaran yang monoton. Hal ini seharusnya menjadikan guru dalam memberikan materi pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan bermain, anak dapat lebih berpikir kritis dan logis seperti hal yang anak lakukan yaitu menggunakan simbol, mengklasifikasikan benda dan mengurutkan benda. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka pada anak kelompok B Di TK Seulanga Daya. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif *Classroom Action Research*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B sebanyak 20 anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa Pra-Siklus memperoleh nilai 35%, Siklus I 70%, dan Siklus II 92%. Hal ini dapat dimaknai bahwa Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Seulanga Daya yang telah dilaksanakan meningkat. Sehingga persentase peningkatan kemampuan berhitung anak telah mencapai indikator keberhasilan.

Kata kunci: *Kemampuan Berhitung, Balok Angka, Kognitif*

IMPROVING COUNTING ABILITY THROUGH NUMBER BLOK GAMES IN GROUP B CHILDREN AT SEULANGA DAYA KINDERGARTEN

Abstract

This study is based on the less than optimal cognitive development in early childhood in group B of Seulanga Daya Kindergarten due to the monotonous learning process. This should make teachers provide active and creative learning materials by playing, children can think more critically and logically like what children do, namely using symbols, classifying objects and sorting objects. This study aims to improve counting skills through number block games in group B children at Seulanga Daya Kindergarten. This type of research is a qualitative Classroom Action Research. The subjects in this study were group B children as many as 20 children. Based on the results of the research that has been carried out, it shows that the Pre-Cycle obtained a value of 35%, Cycle I 70%, and Cycle II 92%. It can be interpreted that the ability to count through the game of number blocks in group B children at Seulanga Daya kindergarten has increased. So that the percentage increase in children's counting ability has reached the success indicator.

Keywords: *Counting Ability, Number Blocks, Cognitive*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI No 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3: “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat”. Pendidikan anak usia dini bertujuan membantu perkembangan potensi-potensi anak sehingga dapat berkembang baik fisik maupun psikis seperti kognitif, sosial, emosional, bahasa, moral atau nilai agama, fisik atau motorik dan seni.

Kemampuan berhitung termasuk dalam aspek perkembangan kognitif. Dimana aspek kognitif merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Anak taman kanak-kanak adalah anak yang berada pada rentang usia 4–6 tahun. Berdasarkan Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, pada usia 5–6 tahun, untuk kemampuan berhitung anak harus sudah dapat menghubungkan benda-benda kongkret dengan lambang bilangan 1–10, menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya dan menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung (Permendikbud, 2014).

Kegiatan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini dilakukan dengan bermain sambil belajar. Melalui bermain ini anak mencoba menajajaki hal yang menarik untuk dirinya dan mengembangkan potensi yang dimilikinya namun dengan cara yang edukatif, menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak. Pemahaman tentang Anak merupakan suatu awal keberhasilan dalam pendidikan. Dunia anak merupakan dunia bermain, di saat mereka bermain anak-anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya,

“bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi dari motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup” (Hasanah, 2016).

Berdasarkan latar belakang tersebut, dan berdasarkan hasil observasi pembelajaran mengenai proses pembelajaran khususnya pada aspek perkembangan kognitif dan berdiskusi dengan guru kelas kelompok B yang telah dilakukan. Dari observasi tersebut diperoleh hasil bahwa kemampuan berhitung belum berkembang secara optimal, diambil dari data penilaian harian kegiatan pembelajaran. Dari 20 anak dalam kelas, hanya ada 8 anak yang mampu berhitung dalam kategori sangat baik. Kegiatan berhitung dilakukan dengan cara yang kurang menarik, karena guru memberikan tugas kepada anak-anak untuk menyebutkan jumlah angka sesuai dengan jumlah gambar yang diperlihatkan oleh guru. Kegiatan berhitung dimulai dengan jumlah gambar yang sedikit, seperti: 5 buah apel, 3 baju, 7 topi, dll. Selain itu guru masih menggunakan metode *drill* dan praktek-praktek *paper-pencil test*. Metode pembelajaran ini dapat membuat anak-anak merasa jenuh sehingga minat belajar anak-anak pada kegiatan berhitung terlihat menurun. Penggunaan media pembelajaran belum maksimal diterima anak sehingga dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut terbukti ketika anak menyebutkan jumlah angka sesuai jumlah gambar yang diperlihatkan guru belum benar.

Berdasarkan dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam berhitung perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada belajar seraya bermain atau bermain sambil belajar. Penelitian ini menerapkan media pembelajaran balok angka dalam pembelajaran agar anak dapat

belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam berhitung dapat meningkat. Balok-balok angka merupakan salah satu media visual yang terbuat dari kayu mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Balok-balok angka merupakan media yang diciptakan oleh Montessori pada tahun 1909 (Mayasari, 2016).

Media pembelajaran balok-balok angka belum diterapkan untuk mengembangkan kemampuan berhitung di TK Seulanga Daya. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan media balok-balok angka sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar berhitung. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Seulanga Daya”.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif *Classroom Action Research*. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, Pada teknik ini dilakukan untuk mengenal dan melihat segala hal yang berkaitan dengan hasil dari proses pelaksanaan tindakan. Fungsinya adalah untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan sudah mengarah pada terjadinya perubahan kearah positif dalam kelompok B. Dokumentasi, pada teknik ini, dimungkinkan peneliti memperoleh informasi dari berbagai macam sumber tertulis, dimana anak didik melakukan kegiatan sehari- harinya. Strategi ini untuk mendapatkan gambaran umum sekolah, keadaan guru, keadaan sarana prasarana dan keadaan siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B sebanyak 20 anak kelompok B Di TK Seulanga Daya. Hasil data dianalisis secara deskriptif menggunakan teknik persentase (Sudjana, 2002) untuk menginterpretasi skor penilaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak dalam mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Bermain merupakan awal dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karena itu bermain sangat penting bagi anak-anak. Salah satu upaya meningkatkan kemampuan berhitung yang dapat dilakukan adalah menggunakan metode bermain dengan balok angka.

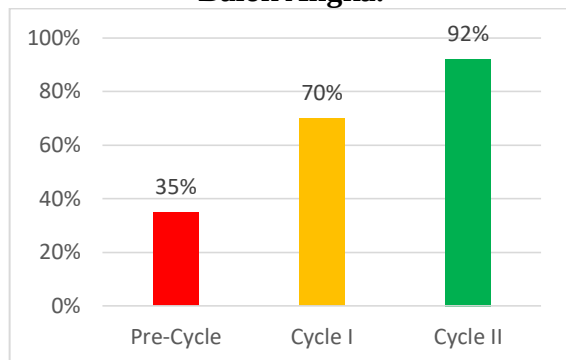
Dari hasil observasi bahwa diperoleh data dari hasil peneliti sebelum menggunakan balok angka perkembangan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Seulanga Daya masih sangat kurang dan setelah menggunakan balok angka perkembangan kemampuan berhitung berkembang sangat baik. Data yang diperoleh peneliti setelah melakukan observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B TK Seulanga Daya Melalui Metode Bermain Menggunakan Balok Angka.

No	Siklus	Persentase	Interpretasi
1	Pra Siklus	35%	Belum Berkembang
2	Siklus I	70%	Berkembang Sesuai Harapan
3	Siklus II	92%	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil dari 20 anak kelompok B pada tahap pra-siklus presentase 35% dengan interpretasi belum muncul, pada siklus I presentase 70% dengan interpretasi berkembang sesuai harapan, sedangkan presentase siklus II menggunakan balok angka diperoleh hasil presentase 92%. Sehingga terdapat peningkatan dalam penelitian pra- siklus, siklus I dengan siklus II dilakukan metode bermain balok angka terhadap kelompok B TK Seulanga Daya. Adapun dilihat hasil grafiknya sebagai berikut:

Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B TK Seulanga Daya Melalui Metode Bermain Menggunakan Balok Angka.



Berdasarkan hasil grafik terlihat bahwa adanya peningkatan dari pra siklus dan siklus I ke siklus II sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B TK Seulanga Daya.

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung di kelas, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar kemampuan berhitung semakin meningkat. Gambaran peningkatan hasil belajar kemampuan berhitung peserta didik pada siklus II merupakan hasil dari penggunaan media balok.

Dari pengamatan secara langsung tersebut didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media balok sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tersebut menciptakan suasana kelas menjadi hidup dengan antusias dan keaktifan anak. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak didik yang aktif untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru baik yang mampu bekerja secara mandiri maupun yang masih meminta bimbingan guru atau temannya namun mereka mau berusaha karena materi yang diberikan sesuai dengan dunia anak yaitu bermain dengan alat-alat peraga karena anak usia dini belum mampu berhitung secara abstrak sehingga dengan menggunakan alat-alat

peraga seperti balok memudahkan anak didik menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru terkait dengan kemampuan berhitung.

Motivasi bermain bagi anak muncul dari diri sendiri yang berguna untuk menikmati aktivitas dan untuk merasakan bahwa ia mampu. Dengan demikian bermain berperan besar dalam kehidupan anak dan merupakan sarana utama dalam mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain, kreatifitas akan muncul sehingga dapat melahirkan ide yang berbeda. Karena bermain sangat penting bagi semua fase perkembangan pada anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan imajinatif (simbolik) dapat mengembangkan berbagai kemampuan, termasuk kreativitas, perkembangan daya ingat, kerjasama, penerimaan kosakata, persahabatan, dan pengendalian diri. Manfaat pada permainan balok angka ini diantaranya yaitu mengembangkan aspek kemampuan berhitung anak usia dini, mengembangkan keaktifan dan kreativitas anak, mengembangkan kemampuan emosional anak, mengembangkan kemampuan bahasa anak, membangkitkan rasa keingin tahuan anak pada hal baru, mengembangkan imajinasi anak, mengembangkan motorik halus anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dan pembahasan hasil penelitian di Kelompok B TK Seulanga Daya pada siklus I dan siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media balok sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tersebut dapat menciptakan suasana kelas menjadi hidup dengan antusias dan keaktifan anak. Anak didik mampu dengan baik menyelesaikan tugas dalam menggunakan simbol, mengklasifikasikan benda dan mengurutkan benda. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak didik yang aktif untuk mengerjakan tugas yang diberikan

oleh guru baik yang mampu bekerja secara mandiri maupun yang masih meminta bimbingan guru atau temannya namun mereka mau berusaha karena materi yang diberikan sesuai dengan dunia anak yaitu bermain dengan alat-alat peraga. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dari data hasil observasi pembelajaran pada tiap Siklus. Sebelum tindakan pengembangan kemampuan berhitung sebesar 35% meningkat pada Siklus I sebesar 70% dan ketika dilanjutkan pada Siklus II meningkat sangat pesat menjadi 92%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasanah, U. 2016, Juni. *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan*.
- Daniel Muji dan David Reynolds. 2008. *Effective Teaching: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemendiknas, K. P. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Mayasari, K. 2016. *Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*. Jurnal PAUD Tambusai, 2(2), 18-25.
- Permendikbud. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. No: 137. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717-733.
- Kemendiknas, K. P. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Mayasari, K. 2016. *Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*. Jurnal PAUD Tambusai, 2(2), 18-25.
- Mukhtar, Z. Rita & M. Affandi. (2016). *Orientasi Baru PAUD*. Jakarta.
- Permendikbud. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. No: 137. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya) Cetakan II*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi & Maulidya Ulfah . (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyadi & Maulidya Ulfah . (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zaini, A. 2015. *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Thufula, 3(1), 118-134.