

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PERMAINAN STICK ANGKA

Yayah Hidayah

TK Pertiwi Plus Sagalaheran-Subang

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan berhitung permulaan menggunakan permainan stick angka di kelompok B TK Pertiwi Plus Sagalaherang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan Pada siklus 1, pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung yang meliputi kemampuan membilang 1-10 dengan benar dan kemampuan menghitung banyak benda 1-10 sudah tuntas. Tetapi masih dilakukan perbaikan pada siklus 2 dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Kemampuan anak dalam berhitung mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada siklus 1 kemampuan anak mencapai 72,72%, akan tetapi pada siklus 2 kemampuan anak mengalami peningkatan sebesar 88,63%.

Kata kunci: model permainan stik angka, kemampuan siswa, kemampuan berhitung permulaan.

PENDAHULUAN

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dikendalikan. Dalam hal ini penyelenggaraan pendidikan yang dinaungi oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu TK (Taman Kanak-kanak) juga ikut serta menyukseskan program pendidikan anak usia dini.

Pembelajaran di TK haruslah menarik, salah satu contohnya adalah dengan bermain, karena bermain identik dengan anak-anak. Pembelajaran dengan bermain tidak hanya membuat anak senang tetapi secara tidak disadari ada pembelajaran yang dilakukan. Penggunaan media juga sangat penting dalam pembelajaran anak di TK. Media yang digunakan dalam pembelajaran haruslah menarik sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar.

Akan tetapi kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di tingkat TK seringkali kurang menarik bagi anak. Ada beberapa hal yang menyebabkan demikian, diantaranya adalah bahasa tubuh guru yang masih kaku, penyajian yang kurang menarik, dan alat peraga yang sangat minim. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) guru dan anak didik kurang begitu semangat anak cenderung bosan dengan tugas yang diberikan dan akhirnya menyepelkan pelajaran akibatnya proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) terhambat dan kurang maksimal.

Minimnya penggunaan alat peraga di TK juga mempengaruhi kegiatan belajar terutama untuk pembelajaran berhitung. Mengajarkan anak usia TK materi berhitung dimulai dari yang konkret terlebih dahulu sehingga media sangat penting untuk digunakan. Sehingga penggunaan media sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Tidak berbeda dengan pengertian tersebut, Mills (2000). Mendefinisikan penelitian tindakan sebagai “sistematis inquiry” yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya.

Penelitian yang dilakukan penulis mengambil lokasi di Taman Kanak-kanak Pertiwi Plus Sagalaherang. Adapun penelitian dilaksanakan, pada semester ganjil tahun pelajaran 2016 / 2017. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Pertiwi Plus Sagalaherang yang berjumlah 15 siswa. Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan yaitu siklus 1 dan siklus 2. Masing-masing siklus terdiri 4 tahap kegiatan yaitu menyusun rencana tindakan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, membuat analisis dilanjutkan refleksi. Pada penelitian ini yang melaksanakan kegiatan mengajar adalah guru kelas kelompok B sebagai peneliti bersama-sama dengan guru kelompok B yang bertindak sebagai observer. Dalam penelitian ini ada 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan penugasan atau pemberian tugas.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa catatan-catatan, rencana persiapan mengajar, hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran dan hasil tugas atau pekerjaan siswa. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah data yang didapat dari kegiatan anak yang diamati selama proses kegiatan berlangsung dilakukan melalui observasi atau pengamatan langsung yang mana hasilnya ditulis dalam lembaran observasi dan data dari hasil kegiatan anak dapat dilihat dalam proses kegiatan anak berlangsung yakni ketika anak bermain dengan stick angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan pertama diamati oleh pengamat dengan melakukan pencatatan pada lembar observasi yang disediakan. Untuk mengetahui perkembangan anak pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model permainan menggunakan stick angka.

Tabel 4.1

Lembar observasi dalam proses kegiatan pembelajaran

No	Observasi	SB	B	C	K
Guru					
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 siswa				√
2	Kreatifitas siswa			√	
3	Hasil belajar siswa			√	

Tabel 4.2
Penilaian Anak Dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Nama	Penilaian Anak dalam Kegiatan Pembelajaran	
		Membilang 1 - 10	Menghitung banyak benda 1 -10
1	ARSYAD MUFAZAL	2	3
2	ADILA NURSIFA	3	3
3	BAYU EVIL YANA R	2	2
4	DENI DARMAWAN	2	3
5	HAMDA SAKHIA	4	4
6	NURLIKA AULIA	3	3
7	DULFA PREAMESTIA A.	3	3
8	DZAKY MAULANA S.	2	3
9	FARIZ NURFAUZAN	3	3
10	KELVIN PUTRA ADITIA	4	3
11	MUHAMAD ALFARIZI	3	3
12	NURLAIKA AULIA	3	3
13	NAUFAL IBRA N.	4	4
14	SHIFA AULIA	2	3
15	SUCI HAMIDAH	3	3
Jumlah		43	46

Persentase	70.45	75.00
------------	-------	-------

Analisis data penilaian anak dalam kegiatan belajar berhitung melalui permainan stik angka adalah perhitungan hasil belajar siswa dalam membilang angka 1 - 10 dengan menggunakan stick angka, hasil belajar siswa dalam membilang angka 1 – 10 dengan menggunakan stick angka persentasenya sebesar 70,45%, penghitungan hasil pengumpulan data berdasarkan kemampuan menghitung banyak benda 1 – 10, hasil perhitungan data berdasarkan kemampuan menghitung banyak benda 1 – 10, dalam kegiatan ini menunjukkan persentase sebesar 75%.

Berdasarkan hasil analisis data keseluruhan pada siklus pertama, penilaian anak dalam kegiatan pembelajaran berhitung melalui permainan stick angka dikategorikan belum mencapai ketuntasan dengan persentase sebesar 72,72%

Tabel 4.3

Lembar observasi dalam proses kegiatan pembelajaran

No	Observasi	SB	B	C	K
Guru					
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 siswa		√		
2	Kreatifitas siswa		√		
3	Hasil belajar siswa		√		

Tabel 4.4

Penilaian Anak Dalam Kegiatan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Stick Angka

No	Nama	Penilaian Anak dalam Kegiatan Pembelajaran	
		Membilang 1 - 10	Menghitung banyak benda 1 -10
1	ARSYAD MUFAZAL	3	3
2	ADILA NURSIFA	3	4
3	BAYU EVIL YANA R	3	4
4	DENI DARMAWAN	3	3
5	HAMDA SAKHIA	4	4

6	NURLIKA AULIA	4	4
7	DULFA PREAMESTIA A.	4	3
8	DZAKY MAULANA S.	4	4
9	FARIZ NURFAUZAN	3	3
10	KELVIN PUTRA ADITIA	4	4
11	MUHAMAD ALFARIZI	3	4
12	NURLAIKA AULIA	4	3
13	NAUFAL IBRA N.	3	4
14	SHIFA AULIA	3	3
15	SUCI HAMIDAH	4	4
Jumlah		52	54
Persentase		86.36	90.91

Analisis data penilaian anak dalam kegiatan belajar melalui permainan kartu huruf hijaiyah adalah sebagai berikut perhitungan hasil belajar siswa dalam membilang angka 1 - 10 dengan menggunakan stick angka, hasil belajar siswa dalam membilang angka 1 – 10 dengan menggunakan stick angka persentasenya sebesar 86,36%, penghitungan hasil pengumpulan data berdasarkan kemampuan menghitung banyak benda 1 - 10 . Hasil perhitungan data berdasarkan kemampuan menghitung banyak benda 1 – 10, dalam kegiatan ini menunjukkan persentase sebesar 90,91%.

Berdasarkan hasil analisis data keseluruhan dari siklus kedua. Penilaian anak dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan stick angka dikategorikan tuntas dengan persentase sebesar 88,63%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini terdapat dua siklus, yakni siklus 1 dan siklus 2. Siklus 2 berisi tentang perbaikan – perbaikan dalam pembelajaran siklus 1. Pembelajaran dalam siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 15 Nopember 2016 dan pembelajaran dalam siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 22 Nopember 2016. Pada siklus 1, pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung yang meliputi kemampuan membilang 1-10 dengan benar dan kemampuan menghitung banyak benda 1-10 sudah tuntas. Tetapi masih dilakukan perbaikan pada siklus 2 dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Kemampuan anak dalam berhitung mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada siklus 1 kemampuan

anak mencapai 72,72%, akan tetapi pada siklus 2 kemampuan anak mengalami peningkatan sebesar 88,63%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan stick angka dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung di Kelompok B TK Pertiwi Plus Sagalaherang maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan stick angka ini, pembelajaran berlangsung dengan baik dan dengan menggunakan pembelajaran melalui permainan stick angka dalam kegiatan pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Ini diketahui dari hasil analisis siklus I sebesar 72,72% dan pada siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 88,63%. Suasana kegiatan pembelajaran anak dari hasil observasi anak terlibat aktif dan guru mampu menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media yang sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran.

Dari hasil pelaksanaan penelitian kegiatan pembelajaran melalui permainan stick angka ini terdapat beberapa saran yang dapat diajukan yakni bagi anak TK agar memotivasi diri untuk berani melakukan dan mencoba sendiri di rumah hal-hal yang dipelajarinya di taman kanak-kanak. Hal ini untuk lebih melatih kemampuan anak dalam berhitung, bagi guru TK disarankan hendaknya menciptakan sebuah bentuk tugas yang menyenangkan bagi anak, bagi kepala sekolah TK disarankan agar dapat memperhatikan, mendukung dan memberikan fasilitas untuk membantu upaya guru dalam membantu perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock B. Elisabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Sari, Yulvia. 2001. *Strategi pengembangan matematika anak usia dini*. Semarang : IKIP Veteran Press
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press
- Departemen Pendidikan Nasional 2006, Pedoman Penerapan Pendekatan “Beyond Centers and Circles Time” (BCCT) dalam Pendidikan Usia Dini.
- Hurlock, E.B.,1999. *Perkembangan Anak Jilid 1* (edisi 6). Penerbit Erlangga: Jakarta.
- Mudjito, A K. 2007. *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak – Kanak dan Sekolah Dasar.
- Mudjito, A K. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak – Kanak dan Sekolah Dasar.