



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

Suwaibah^{*1}, Ahmad Nasriadi² dan Riza Oktariana³
^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Permasalahan dari penelitian ini yaitu belum optimalnya pengembangan kemampuan berhitung pada anak 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. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka pada anak kelompok B TK Seulanga Daya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka kata pada anak kelompok B TK Seulanga Daya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian anak kelompok B yang berjumlah 20 anak. Metode pengumpulan data yang peneliti lakukan yaitu observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara reduksi data, display data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan sebelum tindakan pengembangan kemampuan berhitung sebesar 35% meningkat pada Siklus I sebesar 70% dan ketika dilanjutkan pada Siklus II meningkat sangat pesat menjadi 92% sehingga dapat disimpulkan bahwa 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. Maka, disarankan untuk Guru TK Seulanga Daya agar meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode yang menarik dan bervariasi disertai dengan sumber belajar.

Kata kunci : Metode Bermain, Balok Angka, dan Kognitif.

Abstract

The problem of this study is that the development of numeracy skills in group B children at Seulanga Daya Kindergarten is not optimal due to the monotonous learning process. This should make the teacher in providing active and creative learning materials by playing, children can think more critically and logically like what children do, namely using symbols, classifying objects and

* suwaibahibah009@gmail.com

sorting objects. The formulation of the problem in this study is how to increase the ability to count through the number block game in group B children of Seulanga Daya Kindergarten. The purpose of this study was to determine the increase in numeracy skills through word number block games in group B children of Seulanga Daya Kindergarten. The research method used in this study was descriptive quantitative with 20 children in group B as the subject. Data collection methods that researchers do are observation and documentation. Data were analyzed by data reduction, data display and verification or drawing conclusions. The results showed that before the act of developing numeracy skills by 35% it increased in Cycle I by 70% and when it was continued in Cycle II it increased very rapidly to 92% so that it can be concluded that students were able to properly complete tasks in using symbols, classifying objects and sorting objects. This is evidenced by the large number of students who are active in carrying out tasks given by the teacher, both those who are able to work independently and those who still ask for the guidance of the teacher or friends, but they want to try because the material provided is in accordance with the child's world, namely playing with props. So, it is suggested for Seulanga Daya Kindergarten Teachers to improve the quality of learning by using interesting and varied methods accompanied by learning resources.

Keywords: *Playing Method, Block Numbers, and Cognitive.*

PENDAHULUAN

Bagi anak usia dini, prioritas yang utama adalah pendidikan. 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 anak. 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 dirinyadan 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, pada tanggal 15 Oktober 2022 di kelompok B TK Seulanga Daya, Pasar Lamno, Kecamatan Jaya, Kabupaten Aceh Jaya peneliti melakukan observasi pembelajaran mengenai proses pembelajaran matematika khususnya pada aspek kemampuan berhitung dan berdiskusi dengan guru kelas kelompok B. 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 dengan 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 kemampuan 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".

METODOLOGI PENELITIAN

1. Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelompok B TK Seulanga Daya, Pasar Lamno, Kecamatan Jaya, Kabupaten Aceh Jaya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2022/2023, dengan waktu efektif selama empat bulan, dimulai dari bulan Oktober 2022 s/d bulan Januari 2023. Tahapan kegiatannya yaitu: penyusunan proposal penelitian, pelaksanaan siklus 1, pelaksanaan siklus 2, dan penyusunan laporan penelitian.

Subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok Usia 5-6 tahun yang terdiri dari 20 siswa (8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan) kelompok B TK Seulanga Daya, Pasar Lamno, Kecamatan Jaya, Kabupaten Aceh Jaya.

2. Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart, yang menggunakan sistem spiral dimana setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi (Arikunto, 2006).

Kegiatan penelitian meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengumpulan data (*observe*), dan menganalisis data atau informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflect*).

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Observasi. Observasi 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.

- 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.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun panduan observasi bertujuan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis kelompok. Berikut kisi-kisi pedoman yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka

Indikator	Kegiatan	Keterangan
Memahami Angka	Mengurutkan angka	Anak dapat mengurutkan balok angka 1-10
Menggunakan Simbol	Menggunakan balok berbentuk lingkaran sebagai perumpamaan donat	Anak dapat menunjukkan dan mengenal benda tiga dimensi disekitarnya
	Menggunakan balok berbentuk segitiga sebagai atap rumah	
Mengklasifikasikan	Mengelompokkan balok sesuai bentuk, warna dan ukuran yang sama	Anak dapat mengenal bentuk, warna dan ukuran juga mengelompokkan benda yang sama

Sumber: PERMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Pada penelitian ini terdapat instrumen yang digunakan yaitu daftar cek atau check list merupakan pedoman observasi berisi daftar semua aspek yang akan diteliti, sehingga peneliti hanya memberi tanda (√) pada aspek perkembangan. Daftar cek adalah alat observasi yang praktis digunakan, karena semua aspek yang akan diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu.

Berikut lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 2. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka

No	Nama Anak	Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka												skor
		Memahami Angka				Menggunakan Simbol				Mengklasifikasikan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	AH													
2.	AHA													

No	Nama Anak	Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka												skor
		Memahami Angka				Menggunakan Simbol				Mengklasifikasikan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
3.	AN													
4.	AK													
5.	CZ													
6.	FR													
7.	HN													
8.	MZ													
9.	MQAR													
10.	MNN													
11.	MAA													
12.	NM													
13.	NF													
14.	SAG													
15.	MGM													
16.	FAN													
17.	AZA													
18.	MNR													
19.	SSS													
20.	UN													
	Jumlah Skor													
	Rata-rata													
	Persentase													
	Interpretasi													

5. Analisis Data

Analisis data adalah untuk mendeskripsikan sebuah data sehingga bisa dipahami, dan juga untuk membuat kesimpulan. Suharsimi Arikunto (2006: 239) mengemukakan bahwa analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Berikut ini rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik deskriptif kuantitatif (Purwanto, 2006) yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = frekuensi data yang di amati

N = Number of Cases (Jumlah Data)

6. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% kemampuan anak dalam berhitung pada Kelompok B TK Seulanga Daya meningkat melalui metode permainan menggunakan media balok angka. Hal ini terlihat dari persentase pencapaian pada semua indikator yang tertera dalam instrumen penelitian. Skala

keberhasilan menjadi empat tingkatan (Arikunto,2006), diantaranya:

- a) Kriteria Belum Muncul yaitu 0 % - 40 %
- b) Kriteria Mulai Muncul yaitu 41 % - 55 %
- c) Kriteria Berkembang Sesuai Harapan 56 % - 75 %
- d) Kriteria Berkembang Sangat Baik 76 % - 100 %

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 4 indikator keberhasilan, yaitu:

- a. Jika anak mencoba, kurang tepat, atau tidak mau mencoba
- b. Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- c. Jika anak bisa namun terkadang masih ragu
- d. Jika anak bisa tanpa bantuan

HASIL PENELITIAN

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:

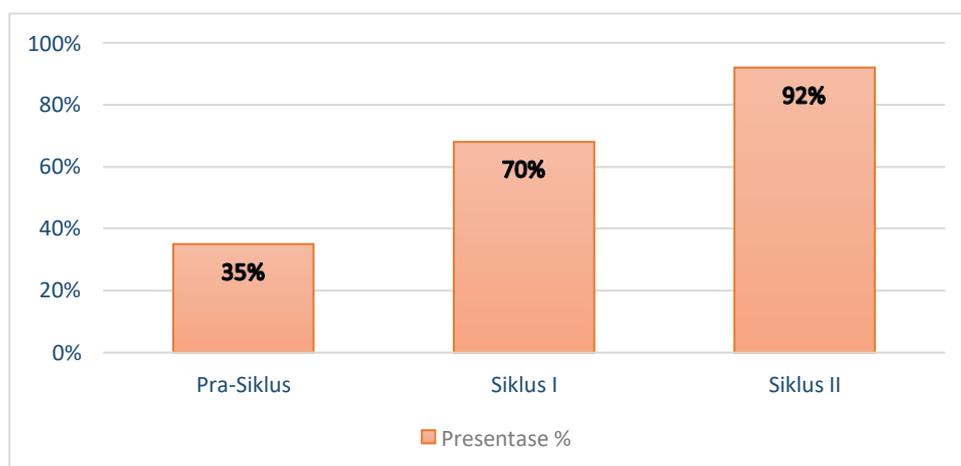
Tabel 4.1 Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B TK Seulanga Daya Melalui Metode Bermain Menggunakan Balok Angka

No	Siklus	Presentase %	Interpretasi
1	Pra-Siklus	35%	Belum Muncul
2	Siklus I	70%	Berkembang sesuai Harapan
3	Siklus II	92%	Berkembang sangat baik

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh hasil dari 20 anak kelompok B pada tahap pra-siklus presentase 35% dengan interpretasi belum muncul, pada siklus I presentase 70% dengan interpretase 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 BTK 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.

Berbagai 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:

1. Mengembangkan aspek kemampuan berhitung anak usia dini
2. Mengembangkan keaktifan dan kreativitas anak
3. Mengembangkan kemampuan emosional anak
4. Mengembangkan kemampuan bahasa anak
5. Membangkitkan rasa keingin tahuan anak pada hal baru
6. Mengembangkan imajinasi anak
7. Mengembangkan motorik halus anak

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dan pembahasan hasil penelitian diKelompok 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%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan tindakan dan analisis peneliti terkait dengan pengembangan kemampuan berhitung perlu adanya perbaikan dan saran yang membangun. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Kepada Sekolah

Mengupayakan kembali berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam semua aspek untuk meningkatkan kualitas sekolah dan juga anak-anak didik sekolah TK Seulanga Daya.

2. Kepada Guru

Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode yang menarik dan bervariasi disertai dengan sumber belajar. Lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran, serta lebih memperhatikan anak-anak didiknya.

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: PT Rineka Cipta.
- Hasanah, U. (2016, Juni). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan 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.
- 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.
- Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Thufula*, 3(1), 118-134.