

Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Kartu angka Pada Anak Kelompok A (usia 4-5 tahun) di Kober Taman Ceria, Bandung

Improvement of Early Numeracy Skills Through Child Card Game in A Child Group A (Age 4-5 Tahun) In Kober Taman Ceria, Bandung

¹Vitri Dhiniah, ²Enoh, ³Asep Dudi S

^{1,2}*Prodi Pendidikan Guru-PAUD, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116*
email: ¹dhiniahitri@gmail.com, ²enuroni@hmail.com, ³asep.abushaffa@gmail.com

Abstrack. Game counting on TK not only related to cognitive ability alone, but also mental readiness, social and emotional children. In it's execution should be done in an interesting, varied and fun start count is very important for early childhood, because the ability to count early childhood continues until adult children. In Kober Taman Ceria low interest in early childhood counting so it needs to be done, the method of playing a number card becomes one of the solutions to improve the ability to start counting. To see extent to which this method succeeds in improving the child's ability to count the beginning of classroom research (PTK). So that each cycle can indicate the extent of successrate from the ability to start counting in Kober Taman Ceria of 13 children only 7 children whose early counting ability has not yet developed. Only 3 children whose early numeracy skills have evoloved so to require methods that can improve the ability to start counting. Parents and teacher should provide childrens activities in learning activities related to the physical development of student in every aspect have different levels and intelligence, it is appropriate for teacher to privode opportunities and time for each child. Counting is necessary to develop skills early childhood counting is indispensable in every day life especially the concept of numbers whics is the basic for the development of mathematical skill and readiness to follow the basic education of numerical card games can be used as away to stimulate learning about the concept of mathematics counting beginners 4-5 year old so children are more interested in understanding the concept of number-number

Keyword: Counting, Start, Age, Card Numbers.

Abstrak. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, social dan emosional anak. Dalam pelaksanaannya, harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Berhitung permulaan sangat penting untuk anak usia dini, karena kemampuan berhitung anak usia dini berlanjut sampai anak dewasa, di Kober Taman Ceria rendahnya minat berhitung permulaan anak usia dini sehingga perlu dilakukan metode bermain kartu angka menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Untuk melihat sejauh mana metode ini berhasil meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung permulaan dilakukan penelitan tindakan kelas (PTK) sehingga setiap siklus yang dilalui dapat menunjukkan sejauh mana tingkat keberhasilan dari kemampuan berhitung di Kober Taman Ceria dari 13 orang anak hanya 7 orang anak yang kemampuan berhitung permulaan belum berkembang, hanya 3 orang anak yang kemampuan berhitung permulaan sudah berkembang sehingga diperlukan metode yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Orang tua dan guru harus memberikan aktivitas anak, dalam meningkatkan pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan fisik motorik, bahasa, seni, dan kognitif, serta kecerdasannya, apabila semua kemampuan tersebut diberikan rangsangan pendidikan secara seimbang, maka aspek fisik motorik, bahasa, seni dan kognitif berkembang selaras, perkembangan anak didik pada setiap aspek memiliki tingkat dan kecerdasan yang berbeda, maka sudah selayaknya guru memberikan kesempatan dan waktu untuk masing-masing anak. Berhitung diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung anak usia dini, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar permainan kartu angka dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk menstimulus pembelajaran tentang konsep matematika berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun sehingga anak lebih tertarik dalam memahami konsep bilangan angka.

Kata Kunci: Berhitung, Permulaan, Usia, Kartu Angka.

A. Pendahuluan

Anak usia dini yaitu anak yang usia dari 0 - 6 tahun. Masa usia dini sering disebut sebagai *golden age* atau usia emas. Kelompok anak Taman Kanak-Kanak berada pada aspek pertumbuhan dan perkembangan anak yang bersifat unik. Artinya, mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan kognitif dan kecerdasan (daya pikir, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), bahasa dan komunikasi yang khusus, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan pada setiap aspek. Perkembangan usia anak memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda tergantung dari factor individu, maupun lingkungannya untuk menstimulus seluruh aspek perkembangan yang dilewati anak tidak berdiri sendiri, melainkan saling terkait satu sama lain.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pendidikan yang harus dilewati anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan potensi anak. Orang tua dan guru harus memberikan stimulus yang tepat, dan optimal pada anak usia dini anak. Sebagai guru kita harus memberikan aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan fisik motorik, seni, bahasa, dan kognitif, serta kecerdasan. Salah satu yang dapat guru lakukan dalam kegiatan bermain kartu.

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini dan sistem pendidikannya terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003). Apabila semua kemampuan tersebut diberikan rangsangan pendidikan secara seimbang, maka aspek fisik motorik, Bahasa, seni dan kognitif, akan berkembang selaras.

Dalam memberikan kegiatan pembelajaran berhitung pada anak usia dini, hendaklah sesuai dengan karakteristik, perkembangan fisik dan psikologis anak TK. Keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran kegiatan berhitung melalui bermain dan permainan dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya..

Berdasarkan temuan di atas, peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "*Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Kartu Angka pada Kelompok A (anak usia 4 - 5 tahun) di Kober Taman Ceria, Bandung*"

Tujuan Penelitian

Peneliti ini difokuskan upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran permainan kartu angka untuk anak usia 4 - 5 tahun, dan bagaimana respon anak terhadap kegiatan berhitung permulaan melalui permainan kartu angka, serta minat, keseriusan, kerja sama, rasa ingin tahu, dan pemanfaatan media, dalam keberhasilan Berhitung permulaan.

B. Kajian Teoritis

Definisi Kognitif

Menurut *Piaget*, Kognitif adalah segala sesuatu yang dipelajari oleh individu dan berhasil dilakukan, diorganisasikan serta terorganisasi sebagai suatu skema, yaitu

sekumpulan pikiran atau kegiatan yang sama serta terorganisasi. Pada awalnya, skema anak secara alamiah sebagian besar berbentuk perilaku. Dengan berlalunya waktu, skema tersebut berubah menjadi operasi mental dan akhirnya berubah menjadi abstrak.

Bantuan dan petunjuk dari guru dapat membantu anak dan meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan. *Janice J. Beaty* telah mengorganisasi sejumlah pengembangan konsep yang muncul secara sistematis melalui beberapa program pengembangan kognitif pada anak usia dini.

Menurut *Sigmund Freud*, anak yang berada pada rentang usia 3 - 5 tahun berada pada tahap falish. Perhatian anak pada saat ini berhubungan dengan peran seksnya. Setiap anak akan mengalami masa-masa pertumbuhan dan perkembangan pada berbagai dimensi. Perkembangan setiap anak tidaklah sama, karena setiap individu memiliki tempo dan perkembangan yang berbeda. Apabila pada anak diberikan stimulasi edukatif secara inisiatif dari lingkungan, maka anak mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik, sekaligus terdapat bahaya potensial yang selalu perlu diwaspadai.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Oleh karena itu belajar dapat disimpulkan sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.

Permainan adalah cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungan untuk berpikir dan belajar. Permainan memberikan kesempatan praktik dan berpikir, sehingga anak bisa mendapatkan pengalaman dan belajar. Permainan memberikan kesempatan praktik dan berpikir, sehingga anak bisa mendapat pengalaman dan belajar lewat semua jenis materi air, pasir, tanah liat, peralatan dalam dan luar ruangan, alat musik, dan sebagainya.

Menurut pendidik dan ahli psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari hasil yang diperoleh dari kegiatan itu, kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel.

Teori bermain kognitif melibatkan bagaimana anak berpikir, bagaimana melihat dunia dan bagaimana menggunakan apa yang mereka pelajari. Salah satu ciri perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan mereka menggunakan imajinasi dan kreativitas dalam berpikir, seperti bermain pura-pura menjadi polisi, astronot, guru atau bayi dan juga memerankan perilaku tersebut (*Dogdge et al., 2002, Santrock, 1998*).

C. Hasil Penelitian

Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu peneliian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Tidak berbeda dengan pengertian tersebut, mills (2000), mengidentifikasi penelitian tindakan sebagai sistematik inquiry yang dilakukan guru, kepala sekolah, atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi.

Hasil pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan peningkatan kemampuan

membilang dapat dilakukan pada siklus I dibawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Data siklus I Pemahaman Konsep Bilangan

No	Pemahaman konsep bilangan	persentase	Keterangan
1	Mengenal angka 1-10	11,11%	1 orang
2	Menulis angka 1-10	55,55%	5 orang
3	Anak berhitung 1-10	33,33%	3 orang

Berdasarkan table diatas dapat dilihat hasil dari pelaksanaan siklus I jumlah yang hadir hanya 9 orang, dengan penilaian BB (Belum Berkembang) hanya satu orang, MB (Mulai Berkembang) lima orang, BSB (Berkembang Sangat Baik) hanya tiga orang. Anak yang dianggap tuntas mendapatkan bintang dua dan bintang tiga, setelah dihitung dari anak yang hadir hanya 88,88%.

Tabel 2. Perbandingan Ketuntasan Prasiklus dan Siklus I Pemahaman Konsep Bilangan

Yang diamati	Prasiklus	Siklus I	Kenaikan/ penurunan
Persentase ketuntasan	46,15%	88,88%	42,73% (Naik)

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut terlihat bahwa pemahaman anak terhadap konsep bilangan dan kemampuan membilang anak melalui permainan kartu angka pada saat pratindakan dan setelah tindakan siklus I sebesar 42,73%. Untuk mengetahui seberapa peningkatan kemampuan anak dalam memahami bilangan, maka penelitian dibantu oleh guru kelas menetapkan tingkat ketuntasannya, yaitu jumlah anak yang mendapat MB dan BSB harus mencapai 100%.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Penelitian Peningkatan kemampuan membilang pada siklus II

NO	Pemahaman konsep bilangan	persentase	Jumlah anak didik
1	Mengenal angka 1-10	30%	3 orang
2	Menghitung sesuai dengan urutan	70%	7 orang

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil pelaksanaan siklus II, dari 10 orang anak jumlah anak yang telah mencapai ketuntasan belajar pemahaman konsep bilangan diberi penilaian Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSB). Dengan rincian tiga orang anak (30%) Mulai Berkembang (MB), dan tujuh orang anak (70%) Berkembang Sesuai Harapan (BSB). Jumlah anak yang tuntas belajar pada siklus II adalah 10 orang (100%).

Tabel 4. Perbandingan Siklus I dan Siklus II: Pemahaman Konsep Bilangan

Yang diamati	Siklus I	Siklus II	Kenaikan/penurunan
Persentase ketuntasan	88,88%	100%	11,12% (naik)

Berdasarkan tabel perbandingan tersebut terlihat peningkatan pemahaman konsep bilangan anak melalui perlombaan memancing kartu angka dan permainan kartu angka pada siklus I dan siklus II setelah dilaksanakan perbaikan dalam pemberian tindakan. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa perlombaan permainan kartu angka dapat mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman kemampuan anak dalam pemahaman konsep bilangan melalui permainan kartu angka dari prasiklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 5. Perbandingan Ketuntasan Pemahaman Konsep Bilangan pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Yang Diamati	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Persentase Ketuntasan	46,15 %	88,88 %	100 % (Naik)

Berdasarkan tabel perbandingan tersebut, dapat dilihat bahwa dengan metode Permainan Kartu Angka, terjadi peningkatan ketuntasan pemahaman konsep bilangan. Pada prasiklus, sebelum menggunakan Metode Permainan Kartu persentase ketuntasan baru mencapai 46, 15%. Pada siklus I, setelah menggunakan Metode Permainan Kartu Angka meningkat menjadi 88, 88%. Peningkatan ketuntasan belajar sebesar 42, 73%.

Pada siklus, II persentase ketuntasannya sudah menjadi 100%. Ini berarti, angka ketuntasannya pada siklus II setelah menggunakan Metode Permainan Kartu dibandingkan prasiklus sebesar 53, 85%. Peningkatan ketuntasan pemahaman anak terhadap konsep bilangan pada siklus II dibandingkan siklus I sebesar 11, 12%. Jadi, berdasarkan analisis hasil ketuntasan belajar pada prasiklus, siklus I dan siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Metode Permainan Kartu Angka dapat meningkatkan pemahaman anak di Kelompok A Kober Taman

Penelitian yang telah dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus tindakan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan observasi serta refleksi. Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan ini berupa lembar observasi. Hasil observasi yang berupa data tersebut digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan kemampuan pada anak.

Penelitian yang dilakukan digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak. Hal tersebut dikarenakan pemahaman konsep bilangan anak Kelompok A di Kober Taman Ceria belum optimal. Pada saat sebelum dilaksanakan tindakan, pemahaman konsep bilangan anak, dari data persentase dapat diketahui bahwa pemahaman konsep bilangan anak berada pada kriteria cukup. Masih banyak anak yang belum memahami konsep seperti yang diharapkan.

D. Kesimpulan

Pada saat sebelum dilaksanakan berhitung permulaan melalui permainan kartu angka dalam pembelajaran berhitung rendahnya kemampuan anak dalam berhitung permulaan. Dalam persentase kemampuan anak berhitung permulaan sebelum menggunakan metode permainan memancing kartu angka. Setelah dilakukan berhitung permulaan melalui permainan memancing kartu angka dapat disimpulkan bahwa permainan kartu angka dapat meningkatkan pemahaman anak kelompok A, di Kober Taman Ceria terhadap konsep penelitian tindakan kelas (PTK). Peningkatan kemampuan berhitung permulaan. Dengan menggunakan media kartu angka dalam pembelajaran, terjadi peningkatan konsentrasi anak terhadap pembelajaran mereka lebih serius, dan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran. Mereka lebih serius, dan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran juga meningkatkan untuk

mengeksplorasi minat dan konsentrasi anak, guru harus menyiapkan kartu angka sesuai dengan jumlah murid yang ada dikelas.

Daftar Pustaka

- George S, dkk, (2008). Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini Jakarta: PT Indeks Permata Putri Media.
- Masnipal (2013). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Panduan bagi Mahasiswa Calon Guru dan Pengelola Paud Profesional Bandung: Prodi PG-Paud Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung,
- Muhibbin Syah, (2003). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Yuliani Nuraini Sujiono, dkk. (2014). Metode Perkembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka, Siti Aisyah, dkk. (2007). Perkembangan dan Konsep dasar Perkembangan Anak Usia Dini, Jakarta: Universitas Terbuka.