

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN JEMURAN PINTAR DI TAMAN KANAK- KANAK AISYIYAH 5 ANDALAS PADANG

Rini Meinarti^{1,*}, Prima Aulia¹

¹Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu
Pendidikan Universitas Negeri Padang

*¹rinimeinarti5@gmail.com

ABSTRACT

The research aims to increase the ability to count in early childhood at kindergarten Aisyiyah 5 Andalas Padang. The type of research is the action class research, which is the observation of an intentional activity in class. The qualitative and quantitative data analysis technique performed on students uses the percentage approach. On the first cycle of the three meetings, the counting development of children reaches fifty-two percents and it does not fulfill the criteria of the minimum exhaustiveness yet. On the second one, there is an increase in counting and it developed very well to be eighty-eight percent so that the result fulfills the criteria of the minimum exhaustiveness. The result shows that the smart clothesline game is able to increase the ability to count in early childhood at kindergarten Aisyiyah 5 Andalas Padang.

Keywords: *Smart Clothesline, Ability to Count, Early Childhood at Kindergarten*

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak ialah bentuk pendidikan yang ditujukan bagi anak usia dini dalam jalur pendidikan formal, seperti yang diungkapkan dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 28 menyatakan bahwasanya pendidikan anak usia dini yang dilaksanakan melalui pendidikan formal bisa, meliputi Taman Kanak-kanak (TK) Raudhatul Athfal, serta bentuk lainnya yang sederajat (Presiden Republik Indonesia,

2003). Menstimulasi dan membuat anak nyaman dengan lingkungan serta pembiasaan sejak dini secara konsisten akan mengembangkan segala potensi anak.

Aspek perkembangan yang dicapai oleh anak usia dini ialah: (1) perkembangan nilai moral dan agama, (2) perkembangan fisik motorik, (3) perkembangan kognitif, (4) perkembangan bahasa, (5) perkembangan sosial emosional, (6) perkembangan seni. Dalam pedoman Kurikulum 2013 bahwa kemampuan kognitif ditujukan pada kemampuan dasar, meliputi belajar dan pemecahan masalah sederhana, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Kognitif dikembangkan supaya anak bisa bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya dengan bantuan panca inderanya, peningkatan kognitif anak bisa terlihat dari keterampilan anak dalam mempertimbangkan, menilai dan menghubungkan sesuatu dan bisa juga dikatakan sebagai keterampilan dalam menghadapi dan memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Peranan kognitif dalam keberhasilan anak dalam belajar amatlah penting, hal ini dikarenakan semua aktivitas belajar anak selalu berkaitan dengan berpikir dan mengingat. Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan Sujiono (2010) bahwasanya kognitif ialah proses saat berpikir mengenai kemampuan individu atau seseorang dalam mengkorelasikan atau menghubungkan, mempertimbangkan dan menilai mengenai peristiwa ataupun kejadian yang terdapat dalam lingkungan sekitarnya.

Berhitung merupakan aktivitas pengembangan dari kognitif perlu diberikan pada anak usia dini melalui permainan, metode dan media yang tepat. Kemampuan berhitung adalah keterampilan yang dikuasai anak dalam menggunakan angka. Kemampuan berhitungnya akan meningkat ke tahap pengertian mengenai penjumlahan, yaitu berkaitan dengan pengurangan dan penjumlahan (Susanto, 2012). Pengembangan kemampuan berhitung ini bertujuan untuk mengenalkan matematika dasar sederhana, mengenalkan nama-nama angka, konsep bilangan dengan benda yang dilakukan dalam kegiatan bermain, suasana menyenangkan dan nyaman, hingga anak menjadi paham tentang konsep berhitung dan siap untuk mengikuti pengajaran matematika selanjutnya di tingkat pendidikan berikutnya (Sujiono, 2010).

Proses aktivitas belajar di TK dilakukan dengan bermain yang menyenangkan tanpa adanya tekanan. Bagi anak usia dini, bermain ialah aktivitas yang menyenangkan dengan menggunakan media atau alat bermain ataupun tidak, dengan bermain anak memperoleh pengetahuan, pengertian tentang suatu hal, memberikan kesenangan, mengembangkan imajinasi (Triharso, 2013). Melalui bermain mampu meningkatkan

perkembangan dan keterampilan anak dengan memberikan waktu, ruang yang cukup saat bermain. Bagi anak usia dini bermain memiliki banyak manfaat, seperti yang dijelaskan oleh Suryana (2013), yaitu mengembangkan dan memperkuat otot beserta koordinasinya dengan gerakan, mengembangkan keterampilan emosional, meningkatkan rasa percaya diri kepada orang lainnya, melatih keberanian dan kemandirian untuk menjadi dirinya sendiri, meneliti lingkungan dan berlatih peran sosial. Namun perlu diperhatikan bahwasanya bermain pada anak usia dini mempunyai beberapa karakteristik yang dijelaskan oleh Yulsofriend (2013), yaitu bermain merupakan aktivitas yang dilakukan tanpa paksaan dan sukarela, bermain ialah aktivitas pilihan oleh anak, aktivitas menyenangkan, bermain adalah simbolik, dan aktif melakukan kegiatan main.

Permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan jemuran pintar yang dimodifikasi dari permainan jemuran bernomor yang dikemukakan oleh Charner (2012). Anak diminta untuk menjemur secara berurutan sesuai angka pada baju. Permainan jemuran bernomor yang dinilai hanya pada saat anak menyebutkan angka pada baju dan menjemur baju tersebut secara urut sesuai dengan angka. Permainan jemuran bernomor ini sangat menarik, dan dari sinilah peneliti memodifikasi permainan ini agar anak tidak hanya sekedar mengurutkan angka 1 sampai 10 dengan menjemur baju, namun dapat mengembangkan kemampuan berhitung lebih luas yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dengan modifikasinya adalah anak menemukan dan menyebutkan angka dibalik baju yang telah dibagikan, anak mencocokkan lambang bilangan atau dengan baju, membandingkan banyak dan sedikit dari baju yang dijemur. Dan menjemur baju sesuai dengan urutan angka pada baju.

Dalam pengembangan aspek kognitif terutama berhitung anak Kelompok B2 TK Aisyiyah 5 Andalas Padang belum berkembang dengan maksimal. Terlihat dari 15 orang anak sebagian besar mengalami kesulitan saat berhitung. Belum berkembangnya kemampuan anak saat menyebutkan angka secara acak, seperti sulit membedakan angka 2 dengan 7 atau angka 6 dengan 9, menyusun angka masih terbalik, menghubungkan angka dengan benda-benda belum tepat karena angka yang diucapkan dengan benda yang diambil tidak serentak, sehingga jumlah benda dan angkanya tidak sama. Merujuk dari fenomena di atas penulis tertarik untuk memberikan suatu upaya agar pengembangan berhitung anak lebih menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang mana penelitian yang dilakukan guru di kelas dengan melakukan pengamatan saat proses pembelajaran dengan melakukan tindakan yang terencana (Arikunto, 2013). Urutan kegiatan PTK yaitu di mulai dari perencanaan/*planning*, pelaksanaan/*action*, pengumpulan *data observing* dan menganalisis data guna merumuskan sejauhmana kelebihan dan kekurangan tindakan tersebut/*reflecting*.

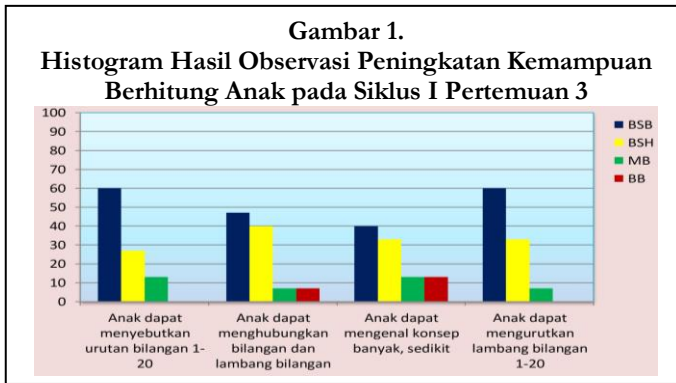
Tujuan dari PTK yang dilaksanakan ialah guna memecahkan permasalahan yang ada di kelas oleh guru, yaitu untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran bersama dengan peserta didik dengan melakukan tindakan yang terencana, dilaksanakan kemudian guru akan mengevaluasi dan melakukan refleksi untuk melihat sejauh mana keberhasilan yang diperoleh (Arikunto, 2013). PTK dilakukan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 5 Andalas Padang tahun ajaran 2019/2020, Kelas B2 terdiri dari 15 anak, yaitu 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

PTK ini dilaksanakan dengan menggunakan instrumentasi, yaitu *pertama*, format observasi merupakan suatu aktivitas yang lumrah dilakukan dalam proses pembelajaran. Lembaran observasi ialah teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi melalui proses pengamatan langsung terhadap aktivitas pengajaran (Yasin, 2011). Oleh karenanya diperlukan pedoman observasi yang dirancang oleh pendidik yang didasarkan atas kompetensi dasar yang sudah dirumuskan, guna pedoman observasi ini ialah untuk melihat kegiatan. *Kedua*, dokumentasi merupakan alat untuk mendokumentasikan kegiatan saat penelitian, untuk merekam dan dokumentasi berupa foto saat aktivitas belajar mengajar dilangsungkan dengan memanfaatkan bantuan kamera. Analisis data penelitian tindakan kelas menggunakan teknik kuantitatif serta kualitatif guna mendapatkan hasil secara optimal. Analisis data kuantitatif pada hasil belajar siswa menggunakan pendekatan persentase.

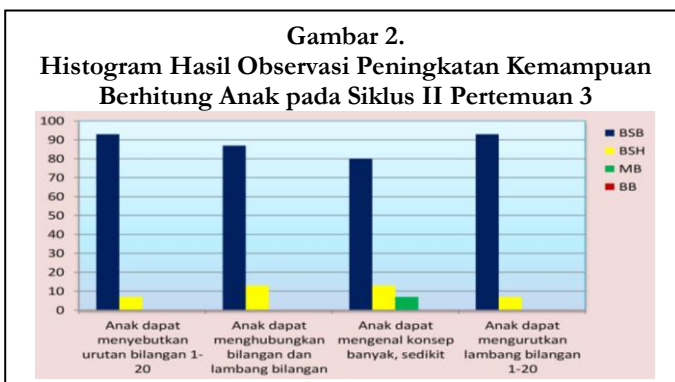
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menjelaskan sejauh mana pengaruh kegiatan permainan jemuran pintar meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di TK Aisyiyah 5 Andalas Padang. Akhir siklus I (pertemuan 3) diperoleh hasil yang terdapat melalui gambar berikut.



Dari gambar di atas bisa diamati bahwasanya adanya peningkatan kemampuan berhitung anak pada setiap aspek pengembangan, namun hasil yang telah dicapai belum optimal karena belum mencapai KKM, yaitu 75% dan perlu tindakan selanjutnya.



Didasarkan pada gambar di atas menggambarkan bahwasanya pada pelaksanaan siklus II pada pertemuan 3 telah tercapai hasil yang optimal dengan melihat hasil di setiap aspek pengembangan mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diharapkan. Bermain jemuran pintar dengan menggunakan miniatur baju dan dilakukan diluar ruangan sangat menarik minat anak dan menambah semangat saat bermain berhitung. Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan jemuran pintar di TK Aisyiyah 5 Andalas Padang telah meningkat mulai dari dari kondisi awal, siklus I dan II.

Pembahasan

Dikondisi awal kemampuan berhitung anak bisa diartikan bahwasanya belum berkembang, hal ini bisa diamati ketika anak menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 20, menghubungkan bilangan dengan lambang,

mengenal konsep konsep banyak-sedikit dan mengurutkan lambang bilangan 1 – 20, sehingga peneliti menyelenggarakan penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan jemuran pintar.

Pelaksanaan penelitian siklus I dilakukan dengan perorangan di area berhitung. Pertemuan pertama menggunakan gambar baju seragam sekolah Aisyiyah warna orange dan biru. Pertemuan kedua gambar baju muslim dengan warna putih dan hijau sedangkan pada pertemuan ketiga menggunakan gambar baju olah raga warna ungu dan merah. Bisa didapatkan kesimpulan bahwasanya peningkatan kemampuan berhitung siklus I telah meningkat akan tetapi belum mencapai hasil yang memuaskan, yaitu 52% dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Di siklus II kegiatan dilakukan dengan berkelompok dengan media miniatur baju sehari-hari, yaitu baju kaos, baju gamis dan baju tidur atau piyama. Pada pertemuan pertama dengan anggota kelompok 3 orang dengan media miniatur baju kaos. Pada pertemuan kedua dengan anggota kelompok 4 orang menggunakan media miniatur baju gamis anak, sedangkan pada pertemuan ketiga dengan anggota kelompok 5 orang dengan media miniatur baju piyama. Hasil siklus II terlihat pada pertemuan 1, 2 dan 3 telah meningkat sehingga pada pertemuan ke 3 sudah mencapai KKM, yaitu 88%.

Dengan demikian permainan jemuran pintar dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Peningkatan yang terjadi saat proses pembelajaran berhitung karena menggunakan strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung, yaitu berkelompok sehingga tercipta suasana pengajaran yang menyenangkan dan juga bisa saling membantu. Terciptanya suasana pengajaran yang menyenangkan ini bisa diterapkan melalui pendekatan yang dilakukan pada permasalahan belajar anak, memilih teknik, prosedur dan kriteria serta norma keberhasilan aktivitas belajar (Djamarah & Zain, 2010).

Permainan jemuran pintar disiapkan dalam kelas sebanyak 3 buah agar anak memiliki kesempatan yang luas untuk bermain sehingga anak tidak akan bosan. Siklus I media hitungnya berupa gambar baju sehari-hari di mana untuk setiap pertemuan menggunakan gambar baju yang berbeda-beda. Disiklus II media hitung yang digunakan berbeda dengan siklus I, peneliti memperbaiki media hitung yang lebih menarik supaya membuat anak makin bersemangat dan termotivasi saat bermain, yaitu miniatur baju yang terbuat dari kain perca dengan warna menarik sehingga anak akan mudah memahami dan mencerna pembelajaran berhitung.

Hal di atas sesuai dengan pendapat Arsyad (2015) yang mengungkapkan bahwasanya media pengajaran bisa mengarahkan dan meningkatkan perhatian anak hingga bisa memunculkan motivasi anak untuk belajar, munculnya interaksi secara langsung antara siswa dengan pendidik dan temannya, dan memungkinkan anak untuk bisa bermain dan belajar secara sendiri yang disesuaikan dengan minat dan kemampuannya. Dengan menggunakan media yang bervariasi saat pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar anak didik.

Pemilihan permainan dan media yang digunakan untuk anak usia dini sebaiknya sejalan dengan pendapat Sudrajat (2008) yaitu: 1) Ekonomis, yaitu dengan memanfaatkan media yang tidak mahal; 2) Praktis, dianjurkan untuk tidak menggunakan sumber atau media belajar yang langka dan sulit digunakan; 3) Mudah, yakni sumber ataupun media yang dimanfaatkan haruslah tersedia dan dekat dengan lokasi sekolah; 4) Fleksibel, maksudnya ialah media mudah dan bisa dimanfaatkan dalam proses pengajaran; dan 5) Sejalan dengan tujuan, oleh karenanya sumber dan media yang digunakan haruslah bisa mendukung tercapainya tujuan belajar, minat dan motivasi belajar anak.

Penggunaan media sekaligus dengan aktivitas bermain bertujuan guna memicu minat anak untuk aktif dalam kegiatan pengajaran. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan alat, memberikan dan menghasilkan pengertian, memberikan imajinasi maupun kesenangan bagi anak, bila memahami maka pemahaman tersebut akan berdampak positif (Triharso, 2013). Kemudian diperkuat juga oleh Suryana (2013) yang menyatakan bahwasanya bermain yang dilakukan oleh anak usia dini ialah aktivitas yang akan memberikan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya, dikerjakan tanpa tekanan dan paksaan pihak luar dan secara suka rela.

Tujuan pengembangan berhitung anak ialah supaya anak bisa dasar belajar berhitung dengan suasana yang menyenangkan, nyaman, aman dan menarik hingga menjadikan anak siap untuk melanjutkan aktivitas belajar matematika selanjutnya di sekolah dasar (Sujiono, 2010). Hal ini menandakan bahwasanya permainan jemuran pintar memiliki dampak positif bagi perkembangan kemampuan berhitung anak karena menggunakan media yang menarik sesuai dengan pendapat Soepyanto (2018) manfaat permainan jemuran pintar adalah memasang/menghubungkan lambang bilangan menggunakan benda, memasang bilangan menggunakan lambang bilangan dan melatih motorik halus anak (kekuatan jari-jari).

Dengan demikian permainan jemuran pintar yang dilakukan di kelas B2 TK Aisyiyah 5 Andalas Padang bisa meningkatkan kemampuan berhitung dimulai dari kondisi awal, siklus I hingga siklus II. Hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata pertemuan ke 3 di siklus II, yakni 88%.

KESIMPULAN

Didasarkan pada hasil penelitian yang dilaksanakan di TK. Aisyiyah 5 Andalas Padang bisa didapatkan kesimpulan bahwasanya penelitian sudah berhasil dilakukan dalam 2 siklus dengan hasil akhirnya di siklus II, yakni 88%, sehingga memperlihatkan bahwasanya kemampuan anak kategori berkembang sangat baik (BSB) sudah memenuhi KKM.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Charner, K. (2012). *Buku Pintar PAUD Belajar Angka*. Jakarta: Erlangga.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Presiden Republik Indonesia. Undang-undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003). Indonesia.
- Soepyanto, S. I. (2018). Permainan Variatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka: Studi pada Anak di RA Masyithoh Bantul pada Semester I Tahun Pelajaran 2017 / 2018. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 443–457. Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/JPM/article/download/2154/1509/>
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press.
- Susanto. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Triharso. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini 30 Permainan Matematika dan Sains*. Yogyakarta: Andi.
- Yasin, A. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: UBH Press.
- Yulsyofriend, Y. (2013). *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.