

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Permainan *Puzzle* Pada Anak Kelompok B Pancasila Klepu Sooko Ponorogo

¹ Suko Budiono, ²Galang Sulaksono, ³Eko Indra Juni

^{1,2,3} Universitas Doktor Nugroho Magetan,

^{1,2,3} Magetan, Indonesia,

E-mail: ¹ sukobudiono@udn.ac.id, ² galangsulaksono@udn.ac.id

Abstrak--- Penelitian ini dilatarbelakangi oleh membangun kemampuan berhitung anak TK Pancasila Klepu dalam memahami konsep bilangan dengan menggunakan media permainan leg puzzle. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik di TK Pancasila Klepu melalui permainan puzzle. Teknik pengumpulan data yaitu tes dan nontes, secara nontes melalui observasi, dan tes melalui unjuk kerja. Tehnik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif.

Pada siklus I menunjukkan hasil seperti mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru yaitu 59%, kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru yaitu 70%, kemampuan mengurutkan angka 1-20 tanpa arahan guru yaitu 70% dan kemampuan berhitung yang dicapai setelah menggunakan puzzle kayu yaitu 65%. Hasil penilaian pada siklus II menunjukkan perkembangan yang luar biasa yaitu sebesar 96%, Hasil penelitian anak yang BSH dan BSB pada siklus II menunjukkan mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru yaitu 96%, kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru yaitu 96%, kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan puzzle tanpa arahan guru yaitu 96% dan kemampuan berhitung yang dicapai setelah menggunakan puzzle kayu yaitu 96%.

Kata Kunci--- Kemampuan berhitung, Permainan puzzle.

I. 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.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan nilai-nilai agama dan moral, motorik kasar dan motorik halus, intelektual, bahasa, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya.

Peneliti menemukan beberapa yaitu pembelajaran untuk pemahaman konsep berhitung anak masih kurang seperti membilang/menyebutkan urutan bilangan, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, media dan metode yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga menimbulkan kebosanan bagi anak ketika mengembangkan berhitung anak.

Berdasarkan hasil observasi pada anak RA dan wawancara dengan guru RA Istiqomah, bahwa bidang pengembangan kognitif merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak, terutama dalam kegiatan menghitung/membilang, anak –anak belum dapat menghitung/membilang dan lupa bilangan berikutnya pada saat membilang gambar di papan tulis. Hasil observasi pada pra siklus menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau yang mendapatkan persentase 81-100%.

Pada studi awal hanya 9 anak atau 40% dari 23 anak didik yang berkembang sangat baik dalam memahami konsep bilangan, dalam memahami konsep perbandingan rata-rata 37% yang berkembang sangat baik, dan anak didik yang mampu memahami konsep analisis dan probabilitas ada 33%.

Cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak Raudhatul Athfal (RA) adalah melalui pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain.⁵ Permainan yang digunakan di Raudhatul Athfal (RA) merupakan permainan yang didisain sedemikian rupa, sehingga merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Untuk itu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain merupakan prinsip pokok dalam pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA) yang sangat tepat.

Media puzzle adalah media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Guru perlu memiliki kemampuan merencanakan alat permainan untuk anak usia dini. Alat permainan yang dirancang dengan baik akan lebih menarik daripada yang tidak. Anak usia dini cenderung suka alat permainan yang sederhana, warna menarik, dan salah satunya adalah media puzzle. Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran, serta kemampuan berpikir untuk memecahkan permasalahan sederhana.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan berfokus pada peningkatan kemampuan anak RA dalam berhitung, yaitu “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Pancasila Klepu Sooko Ponorogo”.

II. METODE PENELITIAN

Partisipan dalam penelitian ini adalah anak TK Pancasila Klepu Kabupaten Ponorogo, yang terdiri dari 23 anak yang terdiri dari 17 santri laki-laki dan 6 santri perempuan. Dalam penelitian ini dibantu oleh satu orang guru RA sebagai pengajar dan peneliti sendiri sebagai pelaku observer. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari santri dan guru.

Data yang terkumpul dilapangan akan disajikan secara sistematis dan dibedakan dua bagian yang dikumpulkan serta dianalisis oleh peneliti, yaitu:

1. Data yang bersifat kualitatif , akan diolah dengan menggunakan data dan fakta berdasarkan keterangan yang diperoleh, bersifat apa adanya, memberi gambaran tentang ekspresi anak berkaitan dengan kemampuan berhitung anak, aktivitas anak, perhatian, antusias, kepercayaan diri dan diselingi dengan pendapat penulis.
2. Data yang bersifat kuantitatif, akan diolah melalui tabulasi data dan dalam bentuk persentase, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan angka- angka, serta dianalisa dengan cara berfikir induktif dengan demikian, penelitian ini bersifat kuantitatif. Data hasil pengamatan diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan indikator keberhasilan setiap siklus dan untuk menggambarkan keberhasilan pembelajaran Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu memaparkan nilai hasil kemampuan berhitung anak dalam permainan puzzle . PTK ini berhasil apabila 80% anak telah tuntas dalam kegiatan pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menghitung digunakan oleh anak-anak untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka dan sistem nomor. Menghitung satu, dua, tiga dan seterusnya pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak bisa

mengucapkannya tetapi tidak memahami apa artinya. Sejak anak mulai bicara, anak bisa mengucapkan satu, dua, tiga dan seterusnya hanya sekedar menirukan orang dewasa yang ada di lingkungannya dan belum memahami apa artinya. Anak belum tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda. Bagi anak yang belum memahami bilangan, menghitung bisa dari mana saja dan kadang mengulang bilangan yang sudah dihitung dan belum bisa mengurutkan, apalagi kadang benda itu dihitung tidak sesuai dengan jumlahnya. Dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak khususnya anak usia 5-6 tahun, dibutuhkan suatu metode yang tepat untuk diterapkan pada anak. Seperti halnya yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu metode bermain dengan puzzle angka.

Berhitung di TK/RA tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Metode berhitung merupakan bagian dari matematika, hal ini diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama kemampuan berhitung yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.

Penggunaan media puzzle angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak didik di TK Pancasila Klepu dilakukan dalam dua siklus. Perkembangan anak didik dalam pembelajaran berhitung dapat dilihat pada Tabel 1. hasil penelitian pra siklus, siklus I dan II berikut ini:

Tabel 1. Data hasil pengamatan kemampuan anak didik dalam pembelajaran berhitung menggunakan *Leg Puzzle* Pra Siklus Siklus I dan Siklus BSH dan BSB

No	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Mendengarkan penjelasan serta arahan dari guru	44%	59%	96%
2.	Kemampuan menghitung anak 1-20 sesuai arahan guru	44%	70%	96%

3.	Kemampuan mengurutkan angka 1- 20 dengan puzzle tanpa arahan guru	36%	70%	96%
4.	Kemampuan berhitung yang dicapai setelah menggunakan puzzle kayu	17%	65%	96%

Dalam pembelajaran berhitung sebelum diberikan tindakan atau pada kondisi awal (pra siklus) kemampuan anak dalam berhitung dengan menggunakan puzzle angka rata-rata ada 44% atau sekitar 5-6 anak yang berkembang sangat baik, pada siklus I kemampuan anak meningkat menjadi 65% atau sekitar 10-18 anak. Pada siklus I anak sudah menggunakan media puzzle angka dalam permainan pembelajaran. Sebagian besar karena sudah lebih setengah anak didik RA Istiqomah dalam memahami kemampuan berhitung. Pada siklus II ini kemampuan anak dalam memahami kemampuan berhitung meningkat menjadi 96% atau 22 anak. Dengan menggunakan media puzzle anak tidak hanya melakukan kegiatan berhitung saja namun mereka dapat mengembangkan imajinasinya. Ini sesuai dengan yang diungkapkan Pratt, Dengan bantuan puzzle anak menggunakan seluruh kekuatan mentalnya, menemukan hal-hal yang berhubungan/berkaitan dan membuat kesimpulan-kesimpulannya, ia belajar untuk berpikir.

IV. KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui melalui permainan puzzle pada anak di TK Pancasila Klepu dilaksanakan sebanyak dua siklus telah menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Upaya meningkatkan keterampilan hitung anak melalui permainan leg puzzle di RA Istiqomah Sampali menghasilkan data pra-siklus berikut: kemampuan hitung angka 1-20 dengan bantuan guru 44%, tanpa bantuan guru 36%, dan setelah menggunakan leg puzzle kayu 17%. Data ini menunjukkan rendahnya kemampuan anak dalam hitung angka.
2. Pada siklus I, meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dengan menggunakan leg puzzle kayu memiliki hasil sebagai berikut: mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru 59%, menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru 70%, mengurutkan angka 1-20 tanpa arahan guru 70%, dan kemampuan berhitung

setelah menggunakan leg puzzle kayu mencapai 65%.

3. Evaluasi perkembangan kemampuan berhitung anak pada siklus II mengungkapkan peningkatan signifikan sebesar 96%. Hasil ini menunjukkan kemajuan yang sangat baik dalam kemampuan berhitung anak menggunakan puzzle kayu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak BSH dan BSB pada siklus II mencapai tingkat keberhasilan yang sama, yaitu 96%. Ini terlihat dari presentase mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru, menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru, mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru, dan kemampuan berhitung yang tercapai setelah menggunakan leg puzzle kayu.
4. Pada kondisi awal kemampuan anak didik dalam berhitung dengan menggunakan *leg puzzle* dari kayu rata-rata 44% atau 4-10 anak yang muncul tanpa bantuan, dan pada siklus I meningkat 65% atau 14-16 anak, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 96% atau 22 anak.

DAFTAR PUSTAKA

Dinas Pendidikan 2012 *Pedoman Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran TK Holistik Integratif*. Jawa Tengah: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.

Nilawati.2012. "*Penerapan Permainan Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak TK*". (<http://www.repository.upi.edu>). Diakses Minggu, 20 Juli 2015 jam 17.35 WIB.

Sutama & Main Sufanti (2012). *Bidang Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: FKIP-UMS.

Surtikanti, dkk. 2012 *Pedagogi Khusus Bidang PAUD*. Surakarta: FKIP-UMS.

Tatag Yuli Eko Siswono 2012. *Belajar dan Mengajar Matematika Anak Usia Dini*. Diambil dari: [http://www.academia.edu/4069396/Belajar dan Mengajar Matematika Anak Usia Dini](http://www.academia.edu/4069396/Belajar_dan_Mengajar_Matematika_Anak_Usia_Dini). Diakses tanggal 20 September 2013 Jam 20.55 WIB.