EDUSCOTECH, Vol.3 No.1 Januari 2022
ISSN: 2716-0653 (Print) | 2716-0645 (Online)
DOI:https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx

Upaya Meningkatkan Keterampilan Berhitung Dengan Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Pancasila Klepu Sooko Ponorogo

Diterima:
1 Desember 2021
Revisi:
1 Januari 2022
Terbit:
13 Januari 2022

Suhardi
Universitas Doktor Nugroho Magetan
Magetan, Indonesia
E-mail: suhardi@udn.ac.id

Abstract— *Early numeracy skills in early childhood can be developed in various ways, one of which is through Puzzles. However, in reality, children in group B of Pancasila Kindergarten Klepu Sooko Ponorogo have not been able to recognize number symbols. Through this study, the researcher aims to determine the increase in early numeracy skills through Puzzle media in Pancasila Kindergarten Klepu Sooko Ponorogo. The method used in this study is the Classroom Action Research (CAR) method with a quantitative and qualitative approach consisting of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. This study was conducted for one month, with data collection techniques using observation, interview, and documentation techniques. Data analysis was carried out descriptively, quantitatively and qualitatively with a percentage. Based on the cognitive development of children in group B, the results of the study showed that from the pre-cycle results for achieving success indicators, the results from the pre-cycle for achieving success indicators were only 30%, then after cycle I the achievement level increased to 54%, so the increase from pre-cycle to cycle I was 24%, then in cycle II the achievement level increased to 75%, so the increase from cycle I to cycle II was 21%. Therefore, it is hoped that this research can provide benefits for all parties.*

Keywords: *Early Childhood, Early Counting, Puzzles Games.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan bagi anak usia (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai insentif yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani, agar siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Melalui PAUD diharapkan anak mampu mencapai potensinya secara maksimal, antara lain mengembangkan nilai-nilai moral dan agama, fisik, sosio-emosional, linguistik, seni, sejumlah keterampilan dan teknik yang sesuai dengan perkembangannya. dan termotivasi, sikap belajar kreatif.

Pendidikan sangat penting di tujukan pada anak usia dini (AUD) yang terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 peraturan pemerintah tentang pendidikan anak usia dini pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini (AUD) adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukan kepada anak sejak lahir sampai berusia 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". Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang

ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, memberikan dorongan pedagogis bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak siap untuk menempuh pendidikan lebih lanjut.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mencerdaskan anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang pada tingkat perkembangan anak sehingga anak siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Mempelajari matematika membutuhkan banyak hafalan, menghitung atau urutan angka. Menunjukan aritmatika membutuhkan konsep-konsep matematika yang dapat dipelajari melalui bermain sambil belajar. Penggunaan media dalam pendidikan matematika anak usia dini khususnya pada tahap pengenalan konsep bilangan bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda konkrit, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan matematikanya untuk jenjang selanjutnya.

Pentingnya pengembangan PAUD melalui berhitung permulaan sesuai Permendiknas No. 137 Tahun 2014 Nasional PAUD terdapat beberapa aspek yang di capai yaitu meliputi nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosialemosiaonal serta seni. Dengan adanya media Puzzle angka tersebut, anak mampu meningkatkan kemampuan kognitif salah satunya melalui berhitung permulaan (1-10), dimana anak bisa mengasah kecerdasan dalam hal berfikir secara logis dan simbolik terkait dengan berhitung permulaan anak usia dini. Maka kemampuan berhitung sangat dibutuhkan oleh anak usia dini karena ditujukan dapat menstimulasi kemampuan berfikir serta memiliki kesiapan belajar matematika pada tingkat yang lebih tinggi.

Berdasarkan pra-survey pada tanggal 13 Septembar 2023 yang telah di lakukan oleh peneliti di TK Pancasila Klepu Sooko Kabupaten Ponorogo Kelompok B yang berjumlah 14 dari jumlah anak tersebut ada 10 anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan. Ketika diminta maju untuk

berhitung, bilangan atau benda yang ditunjuk anak masih ada yang terlewati sehingga antara bilangan yang diucapkan dengan yang dihitung anak belum sesuai. Saat diminta untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak juga masih kesulitan dalam membedakan bentuk angka. Kemudian saat guru meminta anak untuk menebalkan garis dan menebak angka menggunakan kartu angka, anak masih merasa kebingungan dan kegiatan pembelajaran pengenalan angka ini kurang menarik. Kondisi inilah yang memotivasi peneliti untuk memberikan pengenalan dalam kemampuan berhitung permulaan pada anak melalui Puzzle angka.

Adapun hambatan yang terjadi di TK Pancasila Klepu Sooko Kabupaten Ponorogo Kelompok B, media yang digunakan di sekolah untuk mengenalkan angka kepada anak hanya

ISSN: 2716-0653 (Print) | 2716-0645 (Online)
DOI:https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx

menggunakan kartu angka dan menebalkan garis hal tersebut membuat anak merasa jenuh dan monoton ketika belajar angka, serta kurang efektifnya dalam kegiatan pembelajaran disebabkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara dua sesi. Dimana kelompok A melakukan pembelajaran pada pukul waktu 07.15-09.30 WIB sedangkan kelompok B pada pukul waktu 10.00-11.00 WIB. (C.W.1. 1.2)

Untuk itu salah satu upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui Puzzle angka sangat efektif untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Dalam hal ini, anak melatih kecerdasan dalam berpikir logis dan simbolik terkait aritmatika oleh karena kurangnya penggunaan media Puzzle angka pada kegiatan belajar mengajar peneliti menggunakan media Puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah di sebutkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui Puzzle angka. Oleh sebab itu, perlu adanya solusi untuk memperbaiki permasalahan tersebut yaitu melalui penelitian tindakan kelas dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Berhitung Permulaan Melalui Puzzle Angka Pada Anak Usia Dini di TK Pancasila Klepu Sooko Ponorogo".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Pancasila Klepu Sooko Ponorogo. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A usia 4-5 Tahun dengan jumlah 14 orang anak dengan berbagai macam latar belakang yang berbeda, penelitian ini dilakukan secara berkolaborasi dengan guru kelas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam melakakana tugas pokoknya, yaitu mengelola pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada kelompok A di TK Pancasila.

Penelitian ini terbagi menjadi 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto yang memiliki beberapa tahapan yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Pada penelitian ini analisis data yang digunakan adalah kuantitatif, dimana yang diperoleh saat berlangsungnya proses pembelajaran di dalam kelas seperti anak sudah mampu mengenal angka, mengurutkan angka 1-10 dan mampu memecahkan masalah. Indikator keberhasilan ini adalah adanya peningkatan kemampuan perkembangan kognitif. Keberhasilan akan tercapai apabila kemampuan berhitung permulaan terjadi peningkatandan dan sesuai

dengan target penilaian indikator. Taraf atau tingkatan keberhasilan proses belajar mengajar yang baru dilaksanakan secara keseluruhan seperti menurut Djamarah, apabila 75% dari jumlah anak yang mengikuti proses belajar mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal, atau bahkan maksimal, maka proses belajar mengajar selanjutnya dapat membahas pokok pembahasan yang baru.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa telah terjadinya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan berhitung permulaan melalui Puzzle angka hal tersebut terlihat pada hasil yang telah dilaksanakan dalam setiap siklusnya. Dilihat pada hasil siklus I pertemuan ke 4 terdapat sebanyak 4 anak yang belum mencapai indikator penilaian Belum Berkembang (BB) atau yang setara dengan 30%.

Selanjutnya, terdapat sebanyak 3 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB) atau yang setara dengan 20%, dan terdapat sebanyak 3 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) atau yang setara dengan 20% serta terdapat sebanyak 4 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) atau yang setara dengan 30%.

Kemudian, diperoleh pada siklus II pertemuan ke 4 didapatkan hasil bahwa sudah tidak ada anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB) namun terdapat sebanyak 3 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB) atau yang setara dengan 20%, selanjutnya terdapat sebanyak 6 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) atau yang setara dengan 45% serta terdapat sebanyak 5 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) atau yang setara dengan 35%. Merujuk pada teori Mubarok dan Amini bahwasannya permainan yang bisa meningkatkan keterampilan anak dalam menyusun hingga menjadi gambar atau warna yang konsisten dengan logika dan dapat mengembangkan logika berfikir tentang matematika. Banyak manfaat yang bisa didapat pada anak-anak bermain Puzzle, termasuk yaitu tidak mudah bosan, anak bisa senang karena sudah bisa menyelesaikan Puzzle tersebut. Jadi dengan teori tersebut bahwasanya adanya peningkatan anak terlihat pada tabel di bawah ini. Berdasarkan nilai pada Pra-Siklus (30%), Siklus I (54 %) dan Siklus II (75%) menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui Puzzle angka di TK Pancasila Sooko Ponorogo. .

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Bedasarkan hasil dari proses pembelajaran dengan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan berhitung permulaan melalui Puzzle angka ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan di RA Islamiyah Kecamatan Negerikaton Pesawaran. Dilihat

dari hasil penelitian bahwasannya dari hasil pra siklus untuk pencapaian indikator keberhasilan hanya 30% kemudian setelah dilakukkannya siklus I tingkat pencapain meningkat menjadi 54%, jadi kenaikan dari pra siklus ke siklus I yaitu 24%, selanjutnya disiklus II tingkat pencapain meningkat menjadi 75%, maka kenaikan dari siklus I ke siklus II yaitu 21%. Dengan didukung oleh fakta hasil penelitian yaitu yang menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap pada kemampuan kognitif anak kelompok A TK Pancasila Sooko Ponorogo.

Dari hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti agar proses pembelajaran khususnya dalam meningkatan kemampuan kognitif anak dapat dilaksanakan secara lebih efektif dengan hasil yang meningkat bagi anak, maka penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti tersebut terdapat kekurangan dan kelebihan saat kegiatan dilakukan, salah satu kekurangnya yaitu saat anak menggunakan Puzzle angka tersebut kelas menjadi kurang terkontrol dan membutuhkan waktu lebih banyak sedangan untuk kelebihaan Puzzle angka ini membuat anak dapat memecahkan masalah secara mandiri, anak merasa senang saat penysunan Puzzle angka selesai anak merasa senang dan dapat menarik perhatian serta minat anak. .

DAFTAR PUSTAKA

Bahar, Bahar, and Risnawati Risnawati. "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa." Publikasi Pendidikan 9, no. 1 (February 28, 2019): 77. https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.8446.

Devi, Ni Made Intan Asri. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan." Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 3, no. 3 (November 1, 2020): 416–26. https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331.

Farihah, Himmatul. "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka." Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran 2, no. 1 (May 11, 2017): 1–19.

Ahmad Susanto. Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya. Kencana, 2011.

Mubarok, Ahmad Aly Syukron Al, and Amini Amini. "Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka." Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 4, no. 1 (October 4, 2019): 77–89. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221.

Muloke, Inggried Claudia, Amatus Yudi Ismanto, and Yolanda Bataha. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan." Jurnal Keperawatan 5, no. 1 (January 18, 2017). https://doi.org/10.35790/jkp.v5i1.14718.

Nining Sriningsih, M. Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini. Pustaka Sebelas, 2009.