

Peningkatan Keterampilan Berhitung Permulaan 1-6 melalui Permainan Dadu

Nur Mutmainah^{1*}, Zahрати Mansoer², Andi Musda Mappapoleonro²

¹PAUD Kemuning, Pekayon, Jakarta Timur

²Pendidikan Guru PAUD, STKIP Kusuma Negara

*nurmutmainah@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Kemampuan berhitung yang merupakan salah satu komponen dari kemampuan dalam bidang kognitif, merupakan hal yang penting untuk dikembangkan dalam diri anak usia dini. Mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan. Hal ini akan lebih efektif karena dunia anak adalah dunia bermain, di mana permainan dadu adalah salah satunya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji peran guru terhadap peningkatan kemampuan berhitung 1-6 melalui permainan dadu pada anak usia dini. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindak kelas. Teknik pengumpulan dan penggalan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa permainan dadu secara efektif mampu memberikan pengaruh pada kemampuan berhitung 1-6 pada anak usia dini, khususnya taman kanak-kanak. Permainan dadu menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan berpusat pada anak didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran sehingga keterampilan berhitung permulaan anak meningkat. Melalui permainan ini, anak belajar untuk berhitung objek nyata yang anak sukai dalam atmosfer yang menyenangkan dan nyaman.

Kata kunci: anak usia dini, keterampilan berhitung, permainan dadu.

Diseminarkan pada sesi paralel: 9 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Sedangkan dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STTPA) perkembangan kognitif dalam berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun adalah menyebutkan banyak bilangan satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dengan benda, menghitung bilangan.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini haruslah memperhatikan aspek-aspek perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya. Aspek perkembangan yang harus diperhatikan oleh lembaga pendidikan PAUD yaitu perkembangan moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Salah satu aspek kognitif anak yaitu berhitung permulaan. Berhitung permulaan merupakan salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif (Khulusinniyah, 2019). Pembelajaran berhitung permulaan anak merupakan bagian terpenting dalam aktivitas kehidupan manusia, apabila

kegiatan berhitung permulaan anak diberikan melalui media yang menarik tentunya lebih efektif, karena media merupakan komponen penting dalam memaksimal kegiatan pembelajaran (Saribu & Simanjuntak, 2018). Keterampilan awal yang perlu dikembangkan pada anak usia 4-5 tahun salah satunya adalah keterampilan dalam berhitung permulaan. Berhitung permulaan untuk anak usia ini di lembaga pendidikan anak usia dini sudah sering dilaksanakan. Usia 4-5 tahun adalah karakteristik anak TK. kelompok A terutama dalam mengenal lambang bilangan dan berhitung permulaan.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di PAUD Kemuning pada anak kelompok A, peneliti menemukan adanya masalah yaitu keterampilan anak dibidang aspek perkembangan kognitif belum berkembang sesuai harapan dengan aspek perkembangan lainnya. Anak belum mampu berhitung bilangan 1-6 yang seharusnya sudah 1-10 namun anak-anak masih belum berkembang sesuai harapan. Khususnya mengenal angka, berhitung, mengenal konsep bilangan dengan benda. Mereka hanya mampu mengenal angka dengan cara menghafal. Contohnya ketika anak diminta untuk menghitung jumlah benda ada 6 (75%) anak yang belum mampu sedang 2 anak sudah mampu dari total 8 anak yang mengalami kesulitan karena anak tersebut kurang tertarik pada media yang digunakan.

Setelah diobservasi lebih lanjut, ternyata media yang digunakan guru dalam pembelajaran berhitung permulaan, berhitung dengan benda-benda, menggunakan alat yang sederhana adalah salah satu kegiatan yang sering dilaksanakan di kelas. Para pendidik menggunakan media yang ada di dalam lingkungan sekolah misalnya pensil, bola warna warni dan lidi. Hal ini kadang membuat anak merasa bosan karena anak masih berkutat dilingkungan dalam ruangan atau melihat benda-benda yang sering dilihat. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disampaikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan 1-6 Melalui Permainan Dadu”.

Hakikat Keterampilan Berhitung Permulaan

Keterampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Keterampilan adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas (Gordon, 1999). Sedangkan Susanto (2011) mengatakan bahwa keterampilan berhitung berkaitan dengan perkembangan berpikir anak. Keterampilan berhitung juga mencakup koordinasi memegang atau menunjuk benda, menyebutkan angka, mengingat urutannya, dan menghubungkan benda dengan bilangan. Ketika anak melakukan perhitungan dengan menggunakan bilangan, maka anak harus mengerti bahwa angka atau bilangan akhir yang ditunjuk merupakan jumlah dari kumpulan benda yang dihitung (Laiya, 2018). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka keterampilan berhitung permulaan merupakan mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat mencakup koordinasi memegang atau menunjuk benda, menyebutkan angka, mengingat urutannya, dan menghubungkan benda dengan bilangan. Pada proses menghubungkan benda dengan bilangan, harus mengerti bahwa angka atau bilangan akhir yang ditunjuk merupakan jumlah dari kumpulan benda yang dihitung.

Manfaat Bermain

Proses bermain dengan bantuan alat permainan merupakan perangkat komunikasi bagi anak-anak. Dengan bermain anak akan belajar cara berkomunikasi dengan keluarganya, lingkungannya, dan dirinya sendiri. Selain itu, dengan bermain anak-anak juga mengerti atau memahami lingkungan disekitarnya, melakukan interaksi sosial dengan orang-orang disekelilingnya dan mengembangkan fantasi, imajinasi, serta kreativitasnya.

Montolalu (2009) mengatakan bahwa *Association for Childhood Education International* (ACEI) dan *The National Association for The Education of Young Children* (NAEYC), dua organisasi profesional yang dihormati di Amerika Serikat, menegaskan dalam garis-garis pedomannya bahwa bermain dapat: (a) Memampukan anak menjelajah dunianya, (b) Mengembangkan pengertian sosial dan kultural, (c) Membantu anak-anak mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka, (d) Memberikan kesempatan mengalami serta memecahkan masalah, (d) Mengembangkan keterampilan berbahasa dan melek huruf, serta mengembangkan pengertian atau konsep.

Kegiatan belajar yang dilakukan dengan bermain dapat memberikan ruang yang luas kepada anak untuk bereksplorasi dan menemukan sendiri pengalaman yang bermakna sesuai dengan pernyataan Piaget (dalam Khulusinniyah, 2019) mengatakan: *Children should be able to do their own experimeting and their own research. Teachers, of course, can guide them by providing appropriate materils, but the essential thing is that in order for a child to understand something, be must construct it bimselb, be must re-ivent*. Yang artinya “bermain memberi anak-anak kesempatan untuk menguji tubuhnya, melihat seberapa baik anggota tubuhnya berfungsi. Bermain membantu mereka merasa percaya diri secara fisik, merasa aman, dan mempunyai keyakinan diri. Sedangkan Elkind (dalam Montolalu, 2009) melihat bermain sebagai suatu pelepasan atau pembebasan dari tekanan-tekanan yang dihadapi anak-anak.

Berdasarkan definisi, dan pernyataan pakar yang dipaparkan sebelumnya, maka manfaat bermain bagi anak sangatlah penting untuk masa perkembangan serta pertumbuhannya dimana 6 aspek perkembangan dapat terstimulasi dengan baik dengan bermain anak dapat pengenalan diri sendiri, pengenalan perasaan, pengenalan tentang orang lain, pengenalan berbagai gerak, mengembangkan komunikasi, mengembangkan kreativitas, dan keterampilan berpikir. Dengan begitu anak dapat bereksplorasi, meniru, dan mempraktikan kehidupan sehari-hari sebagai sebuah langkah dalam menolong dirinya sendiri. Media bermain yang digunakan untuk mengenal angka juga beragam, diantaranya permainan dadu.

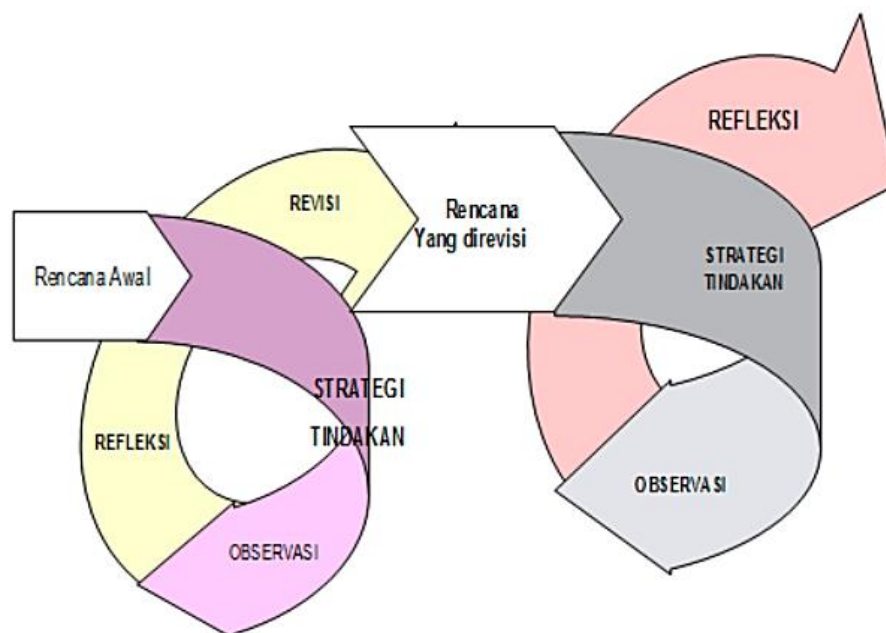
Hakikat Permainan Dadu

Menurut Hill (dalam Montolalu, 2009) memperkenalkan sebuah masa “bekerja-bermain” di masa anak-anak dengan bebasnya mengeksplorasi benda-benda serta alat-alat bermain yang ada lingkungannya, mengambil prakarsa serta melaksanakan ide-ide mereka sendiri. Sedangkan menurut Dewey (dalam Montolalu, 2009) bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda kongkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia yang disebut dengan dadu adalah kubus kecil biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik yang memiliki enam sisi. Pada keenam sisinya diberi bermata satu sampai enam yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yang berhadapan (Elfiadi, 2016). Lebih lanjut, permainan dadu adalah melakukan kegiatan yang menyenangkan dengan menggunakan alat berupa dadu yang berbentuk kubus dengan enam buah sisi yang tiap sisinya memiliki titik dengan jumlah yang berbeda, mulai dari satu sampai dengan enam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun tujuan yang ingin dicapai untuk mengetahui peningkatan keterampilan berhitung permulaan kelompok usia 4-5 tahun di PAUD Kemuning Pekayon Jakarta Timur melalui permainan dadu. Penggalan informasi untuk mendapatkan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi (Arikunto, 2021). Metode observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran baik offline dan online berlangsung. Pada kegiatan ini peneliti mengikuti panduan observasi dan catatan lapangan sesuai dengan kegiatan yang diteliti. Metode wawancara pada penelitian digunakan untuk mengetahui penerapan pembelajaran offline dan online ketika berlangsung. Dan metode dokumentasi yakni menggumpulkan gambar dan perencanaan pembelajaran harian (Sugiyono, 2015). Subjek penelitian sebanyak 8 siswa PAUD usia 4-5 tahun. Pelaksanaan PTK mulai pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dengan 4 tahapan (perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi) , apabila digambarkan tahapan tersebut sebagai berikut;



Gambar 1. Tahapan PTK mengadopsi dari model John Elliott

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang merupakan temuan pada PTK ini dipaparkan sebagai berikut.

Kemampuan Berhitung Awal Anak Sebelum diberi Perlakuan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari responden sebanyak 8 orang siswa, diperoleh data bahwa kriteria BB dari Pratindakan ke Siklus 1 yaitu 25%, Sedang kriteria MB dari Pratindakan ke Siklus 1 yaitu 12,5 %, Kriteria BSH yang diperoleh dari Pratindakan ke Siklus 1 yaitu 50%, dan kriteria BSB dari pratindakan ke siklus 1 yaitu 0 % .

Hasil Belajar Kemampuan Berhitung Awal Anak Sesudah Diberi Perlakuan

Berdasarkan pada data yang telah dikumpulkan dari responden sebanyak 8 anak diperoleh kriteria BSB dari siklus 1 ke Siklus 2 yaitu 87,5% . dilihat dari rata-rata presentase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus ke 2 terjadinya peningkatan dalam keterampilan berhitung permulaan. Rekapitulasi data prasiklus sampai siklus 2 disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Reakpitulasi Hasil Penelitian Keterampilan Berhitung Permulaan

Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Anak	Presentase	Jumlah Anak	Presentase	Jumlah Anak	Presentase
BB	2	25%	2	25%	0	-
MB	4	50%	3	37,5	-	-
BSH	6	75%	2	25%	1	12,5%
BSB	0	-	0	-	7	87,5%

Keseluruhan siklus 1 dengan pedoman observasi berdasarkan indikator yang dibuat, maka hasil observasi terjadi peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang dihasilkan oleh setiap anak. Peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada siklus 1 melalui permainan dadu sebesar 42%. Terjadi peningkatan dari pra tindakan ke siklus 1 sebesar 3,75%. Namun berdasarkan data, anak belum mencapai kriteria-kriteria nilai rata-rata yang diinginkan dan anak belum mencapai kriteria ketuntasan 75%. Pada siklus 2 setelah diberi tindakan melalui permainan dadu berdasarkan indikator yang dibuat terlihat mengalami peningkatan mencapai 80% dan ini ternyata melampaui batas kriteria keberhasilan 75%.

Dari pemaparan hasil penelitian dari kondisi awal dapat diketahui bahwa permainan dadu dapat meningkatkan keterampilan berhitung permulaan anak-anak di kelompok A PAUD Kemuning dari sebelum tindakan sebesar 38,25%, siklus 1 sebesar 42%, siklus 2 sebesar 85%, sehingga hasil siklus 2 mencapai target penelitian. Karena sudah mencapai target maka penelitian dihentikan pada siklus 2.

SIMPULAN

Pengertian dari keterampilan berhitung permulaan merupakan mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat mencakup koordinasi memegang atau menunjuk benda, menyebutkan angka, mengingat urutannya, dan menghubungkan

benda dengan bilangan maka harus mengerti bahwa angka atau bilangan akhir yang ditunjuk merupakan jumlah dari kumpulan benda yang dihitung. Pengertian dari permainan dadu adalah melakukan kegiatan yang menyenangkan dengan menggunakan alat berupa dadu yang berbentuk kubus dengan enam buah sisi yang tiap sisinya memiliki titik dengan jumlah yang berbeda, mulai dari satu sampai dengan enam. Dengan demikian tentu hal tersebut merupakan perubahan positif yang sangat signifikan. Artinya kegiatan berhitung permulaan melalui permainan dadu sangat efektif dan berdampak positif bagi anak usia 4-5 tahun.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Elfiadi, E. (2016). Bermain dan permainan bagi anak usia dini. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 7(1), 51-60.
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui pengembangan media pembelajaran pohon angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238-248.
- Gordon, D. (1999). *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen*. Pustaka Binaman Presindo.
- Khulusinniyah, K. (2019). Pengembangan fisik motorik anak usia dini dengan bermain. *Edupedia*, 3(2), 67-77.
- Laiya, S. W. (2018). Meningkatkan kemampuan membilang angka melalui media jam pintar pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Kec. Kota Selatan Kota Gorontalo. *Pedagogika*, 9(1), 88-98.
- Montolalu, B. E. F. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Saribu, P. B. D., & Simanjuntak, J. (2018). Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*, 4(1), 28-38.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.