

# PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PEMBELAJARAN TEKA TEKI ANGKA PADA ANAK USIA DINI

Mariyati  
Sri Widayati

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Jalan Teratai 4 Surabaya 60136. (mariyatijoe73@gmail.com).(widapgpaudunesa@gmail.com)

**Abstract:** *This study uses a classaction research. This study aims to determine the child's increasing ability to count through the numbers game puzzle subjects of this study were children in group B kindergarten TK PGTRI 2. this study showe and increase in the ability of the child to count 77.5% based on the evaluation of the results of the first cycle and cycle II.*

**Keywords:** *Numeracy, enigmaticfigure, Early Childhood.*

**Abstrak:** Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan teka-teki angka subyek penelitian ini adalah anak kelompok B TK PGRI 2 yang berjumlah 20 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak 77.5% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II.

**Kata kunci :** Berhitung, tekatekiangka, AnakUsiaDini.

Pendidikan PAUD melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, sehingga anak benar-benar siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak harus mendapatkan stimulasi yang berulang-ulang dan berkesinambungan selama anak berada di lembaga TK khususnya.

Menurut Susanto (2011:98) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Di lembaga TK, anak diberi kesempatan untuk belajar dan diberikan kurikulum pembelajaran yang sesuai dengan usia pada tiap-tiap tingkatannya. Anak diajarkan mengenai hal-hal berikut ini: agama, budi bahasa, berhitung, membaca (mengenal aksara dan ejaan), bernyanyi, bersosialisasi dalam lingkungan keluarga dan teman-teman sepermainannya, dan berbagai macam keterampilan lainnya. Perkembangan

dan pertumbuhan merupakan suatu proses dalam kehidupan manusia yang berlangsung secara terus-menerus sejak masa konsepsi sampai akhir hayat. Perkembangan juga diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami oleh seorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik itu menyangkut aspek fisik maupun psikis.

Perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berurutan juga terjadi pada perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan yang penting adalah aspek perkembangan kognitif yang meliputi menyebutkan lambang bilangan 1-20, mengurutkan benda sesuai lambang bilangan 1-20, menghubungkan benda-benda sesuai lambang bilangan 1-20. Di Kelompok B TK PGRI 2 pengembangan berhitung bagi anak sangat kurang, hal ini terlihat pada saat guru mengenalkan tentang angka-angka kepada anak. Banyak anak yang belum mampu berhitung. Dari hasil refleksi peneliti, faktor yang menyebabkan banyak anak yang belum mampu berhitung yang masih rendah, hal ini disebabkan

kan oleh beberapa *factor* yaitu : media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang menarik minat anak, media yang tersedia sangat sedikit, strategi yang digunakan kurang bervariasi dalam proses pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengelola kegiatan masih kurang maksimal di karenakan guru kurang tepat dalam memilih strategi pembelajaran.

Maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang mudah bagi anak, sehingga anak cepat dalam memahami pembelajaran dan metode pembelajaran yang menyenangkan agar anak merasa nyaman dan bisa menikmati pelajaran seolah-olah dia sedang bermain. Oleh karena itu peneliti merancang sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak berupa permainan teka teki angka dengan harapan agar anak senang dan mudah dalam mampu berhitung sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, maka peneliti mengupayakan suatu metode belajar melalui bermain dan alat yang digunakan yaitu permainan teka teki angka, hal ini diupayakan agar ketika bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran melalui permainan tekateki angka ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B TK PGRI 2. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan teka teki angka ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B TK PGRI 2.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu sebuah kajian ilmiah dari suatu penelitian yang diupayakan untuk melakukan perbaikan pelaksanaan praktik dan proses pendidikan dalam pembelajaran, berdasarkan hasil refleksi guru dan anak mengenai hasil dan tindakan-tindakan perbaikan yang dianggap mampu memecahkan masalah pendidikan (Hidayah, 2013:6). Bisa juga dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2010:130). Penetapan jenis penelitian ini di dasarkan pada tujuan bahwa peneliti ingin

mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak di kelompok B TK PGRI 2.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan alasan supaya tidak meninggalkan lembaga tempat mengajar. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini secara garis besar dilaksanakan dalam empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto, 2010:137). Hubungan antara keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang. "Siklus" ini lah yang sebetulnya menja di salah satu ciri utama dari penelitian tindakan kelas. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas tidak terbatas dalam satu kali intervensi saja, tetapi berulang hingga mencapai ketuntasan yang diharapkan (Arikunto, 2010).

Lokasi penelitian ini bertempat di TK PGRI 2, Kecamatan Kesamben, Kabupaten Jombang. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK PGRI 2 yang berjumlah 20 anak tahun pelajaran 2014/2015 yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Dipilih di TK PGRI 2 dikarenakan berdasarkan hasil observasi di kelas banyak anak yang belum bisa meningkatkan kemampuan berhitungnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini di bantu dengan teman sejawat. Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dan dialami, dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data. Catatan lapangan ini berisi hasil pengamatan yang diperoleh peneliti selama pemberian tindakan berlangsung. Dalam penelitian ini, untuk mengukur kemampuan berhitung dilakukan melalui kegiatan berhitung dengan permainan teka-teki angka. Dalam penelitian yang dilaksanakan, selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan pendokumentasian berupa foto. Foto ini dapat dijadikan sebagai bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung. Tehnik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Analisis data merupakan usaha memilih, memilah, membuang dan menggolongkan data. Teknik analisis data berlangsung dari awal penelitiannya itu mulai dari observasi, perencanaan, tindakan, pelaksanaan

tindakan, sampai refleksi terhadap tindakan. Beberapa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas anak terhadap penerapan media permainan teka-teki angka. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas anak berupa skor.

## HASIL

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan teka-teki angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B TK PGRI 2. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran siklus I masih banyak yang perlu dibenahi diantaranya, dalam pengkondisian anak, mengenalkan media teka-teki angka kurang jelas, sehingga anak-anak kurang begitu tertarik dengan pembelajaran berhitung menggunakan teka-teki angka.

Pada siklus I kemampuan berhitung pada anak belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 75\%$  hal ini dilihat dari aktivitas guru pada siklus I 67%, aktivitas anak 50% dan kemampuan berhitung anak 14%. Sehingga penggunaan media teka-teki angka untuk kemampuan berhitung belum optimal.

Kegagalan pembelajaran pada siklus I dikarenakan guru kurang jelas dalam menjelaskan pembelajaran berhitung melalui teka-teki angka dan anak banyak yang belum paham tentang kegiatan permainan teka-teki angka. Maka di lanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki semua kekurangan pada proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung ini dengan cara memperbaiki medianya atau alat peraga sehingga hasil pembelajaran sesuai yang diharapkan ,anak-anak sudah menyukai kegiatan berhitung menggunakan media teka-teki angka.

Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa siklus sudah boleh dihentikan, karena sudah memenuhi target keberhasilan yaitu,  $\geq 75\%$  dari jumlah anak yaitu pada aktivitas guru 84%, aktivitas anak 80% dan kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan 77,5%.

## PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran siklus I masih banyak hal-hal yang perlu dibenahi diantaranya, dalam pengkondisian anak, mengenalkan media teka-teki angka kurang jelas, sehingga anak-anak kurang begitu tertarik dengan pembelajaran berhitung menggunakan teka-teki angka. Pada siklus I kemampuan berhitung pada anak belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 75\%$  hal ini dilihat dari aktivitas guru pada siklus I 67%, aktivitas anak 50% dan kemampuan berhitung anak 14%. Sehingga penggunaan media teka-teki angka untuk kemampuan berhitung belum optimal. Kegagalan pembelajaran pada siklus I dikarenakan guru kurang jelas dalam menjelaskan pembelajaran berhitung melalui teka-teki angka dan anak banyak yang belum paham tentang kegiatan permainan teka-teki angka.

Pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki semua kekurangan pada proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung ini dengan cara memperbaiki medianya atau alat peraga sehingga hasil pembelajaran sesuai yang diharapkan ,anak-anak sudah menyukai kegiatan berhitung menggunakan media teka-teki angka. Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa siklus sudah boleh dihentikan, karena sudah memenuhi target keberhasilan yaitu,  $\geq 75\%$  dari jumlah anak yaitu pada aktivitas guru 84%, aktivitas anak 80% dan kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan 77,5%. Melalui media permainan teka-teki angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak hal ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk guru.

Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suyanto (2005:57) mengungkapkan bahwa manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis. Sejalan dengan pendapat Suyanto, Sujiono (2008:11) menyatakan bahwa permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini dengan kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang be-

nar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari kekuatan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa melalui permainan teka-teki angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dikelompok B TK PGRI 2 Kesamben Jombang, dari indikator menyebutkan, mengurutkan menghubungkan sesuai dengan lambang bilangan 1-20. Sehingga peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan teka-teki angka di kelompok B TK PGRI 2 dapat dikatakan berhasil.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas dan dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan teka-teki angka di kelompok B TK PGRI 2 Kesamben Jombang dikemukakan saran sebagai berikut: Guru sebagai seseorang yang paling dekat dengan anak disarankan untuk mempelajari dan memahami tema pembelajaran sehingga anak dapat menerima proses pembelajaran dengan baik,

Guru harus pandai memilih tema yang sesuai dengan lingkungan anak tersebut, Dalam proses kegiatan belajar mengajar diusahakan menggunakan beberapa variasi media pembelajaran atau model pembelajaran supaya anak tidak mudah jenuh dan termotivasi dalam belajar, Guru hendaknya memberikan motivasi kepada anak agar lebih giat, semangat, dalam belajar baik berupa pujian, dalam bentuk penghargaan yang lain misalnya pemberian pin bintang 4.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sujiono, Nuraini, Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Indeks.
- Susanto. 2010. *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta. Kencana prenada media group.

Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran untuk anak TK*. Jakarta. Departemen pendidikan nasional.

