

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN MENGUNAKAN BATANG KOREK API UNTUK ANAK 5-6 TAHUN

**Mutiarah**

Universitas Setia Budhi Rangkasbitung

Surel: mutiarah668@gmail.com

### Informasi Artikel

#### Sejarah Artikel:

Dikirim: 02-07-2024  
Perbaikan: 10-07-2024  
Diterima: 20-07-2024

#### Kata kunci:

Kemampuan Berhitung, Permainan Batang Korek Api

#### Corresponding Author:

Mutiarah

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan batang korek api untuk anak 5-6 tahun di PAUD Anugrah Desa Sukamampir Kecamatan Binuang Kabupaten Serang Provinsi Banten. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, sedangkan permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak seperti kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Apabila diberikan sejak usia dini maka akan mampu merangsang serta meningkatkan, Konsep Dasar Anak Usia Dini. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ), subjek penelitian ini adalah anak kelompok A ( usia 5-6 tahun ) yang berjumlah 8 anak terdiri dari 4 anak perempuan dan 3 anak laki-laki, penelitian ini menggunakan metode penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan menggunakan observasi, instrument penelitian dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan batang korek api dapat meningkatkan kemampuan berhitung dimana ketuntasan belajar pada siklus 1 adalah 61% atau meningkat 8% dari pada ketuntasan belajar pada pra tindakan yang hanya sebesar 53%, dan pada siklus 2 ketuntasan belajar mencapai 81% atau meningkat 20% dari pada siklus 1, ini berarti Penelitian Tindakan Kelas melalui permainan batang korek api dapat meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan dibandingkan hasil belajar sebelum dilakukan tindakan.

© 2024 Serumpun Mendidik: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

## PENDAHULUAN

Masa Kanak-kanak merupakan suatu periode pada saat individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak ahli menyebut periode ini sebagai golden age (masa emas) dalam kehidupan seseorang. Pada masa ini, semua aspek kecerdasan anak dapat dikembangkan dengan baik dan dapat dengan mudah menerima apa yang disampaikan orang lain. Pada masa ini pula terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat. Ditinjau dari sisi yang lain, periode ini disebut juga masa yang paling

penting dalam kehidupan individu karena merupakan waktu bagi anak untuk memulai mengenal sekolah, usia awal berkelompok, usia menjelajah, usia bertanya, usia meniru dan usia kreatif, serta usia bermain. Mengingat betapa pentingnya periode kanak-kanak bagi seseorang inilah, stimulasi yang tepat sangat diperlukan. Stimulasi yang tepat ini akan membantu anak-anak ini tumbuh, berkembang dan belajar secara maksimal. Stimulan terhadap seluruh aspek pengaruh

anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan bagi anak-anak usia pra sekolah dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Penyelenggaraan pendidikan usia dini disesuaikan dengan karakteristik anak yang aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan senang. Suyadi, Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini, (Madani, 2010:51) bereksplorasi dengan lingkungannya, hal ini tercermin dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka semakin mendorong upaya-upaya pembahasan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sehingga alat permainan edukatif (APE) yang sederhana cenderung tersingkir dan hampir sirna. Untuk itu peran guru agar mampu membangkitkan lagi dan menggunakan yang dapat disediakan oleh sekolah maupun di buat sendiri. Bermain tidak harus mahal unsur mendidiknya yang harus diutamakan. Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak (Depdiknas 2007:3) Pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan berhitung menggunakan batang korek api memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang

dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sriningsih (2008: 1) bahwa praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika. Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah. Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007:1). Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, sedangkan permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak seperti kemampuan melihat, membedakan,

meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Apabila diberikan sejak usia dini maka akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan sekitarnya. (Wijarnako, 2005: 20 ). Dewasa ini, sebagaimana dapat kita saksikan bersama tuntutan berbagai pihak agar anak menguasai konsep dan keterampilan matematika semakin gencar, hal ini mendorong beberapa lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengajarkan pengetahuan matematika secara sporadis dan radikal. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sriningsih (2008), beberapa lembaga pendidikan anak usia dini mengajarkan konsep-konsep matematika yang lebih menekankan pada penguasaan angka dan operasi melalui metode drill (Sriningsih, 2008: 1). Persoalan yang dipaparkan oleh Sriningsih di atas juga hal ini yang terjadi di lapangan. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, sedangkan permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak seperti kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Apabila diberikan sejak usia dini maka akan mampu merangsang serta meningkatkan, Konsep Dasar Anak Usia Dini (Yogyakarta. 2007:1) kemampuan anak dalam memahami

fenomena alam atau perubahan lingkungan sekitarnya Dewasa ini, sebagaimana dapat kita saksikan bersama tuntutan berbagai pihak agak anak menguasai konsep dan keterampilan matematika semakin gencar, hal ini mendorong beberapa lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengajarkan pengetahuan matematika secara sporadis dan radikal. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sriningsih, beberapa lembaga pendidikan anak usia dini mengajarkan konsep-konsep matematika yang lebih menekankan pada penguasaan angka dan operasi melalui metode drill. Persoalan yang dipaparkan oleh Sriningsih di atas juga hal ini yang terjadi di lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan mengamati setiap kemampuan berhitung anak. Pada pembelajaran di PAUD yang diteliti, pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru adalah dengan berhitung jari, sedangkan pembelajaran berhitung dengan kartu domino, dan sempoa belum pernah diajarkan kepada anak. Untuk itu 26 peneliti bekerjasama dengan guru memperkenalkan media pembelajaran berhitung yang akan digunakan dalam penelitian. Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang media yang akan digunakan untuk berhitung seperti jari, kartu domino, dan sempoa. kemudian guru melakukan demonstrasi tentang kegiatan yang akan dilakukan. Masing-

masing anak disuruh untuk berhitung dengan menghitung media yang telah disediakan. Guru tidak memberikan bantuan kepada anak sehingga kejadian apa yang ada dalam lapangan dimasukkan sebagai hasil dari penelitian.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan peneliti yaitu, metode Penelitian Tindakan Kelas atau Classroom Action Research (CAR). Penelitian ini dilakukan oleh guru memperkenalkan pembelajaran berhitung yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal - hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Dalam desain penelitian ini anak melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan batang korek api. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa siklus, yakni siklus 1, bahkan sampai siklus II apabila masih belum mencapai 23 indikator penilaian, siklus tersebut terdiri dari empat komponen yaitu: 1) Perencanaan (Planning). 2) Tindakan (Acting). 3) Pengaitatan (Observing). 4) Refleksi (Reflect). Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Me Tanggart. Menyatakan bahwa model PTK yang mudah untuk dilaksanakan adalah PTK model siklus. Model ini terdiri dari

empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan data hasil kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, dari 8 anak pada usia 5-6 tahun Puad Anugrah, yang memiliki kategori BSH terdapat 2 anak, kategori MB terdapat 6 anak. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menggunakan Batang Korek Api”.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan dengan mengamati setiap kemampuan berhitung anak. Pada pembelajaran di PAUD yang diteliti, pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru adalah dengan berhitung jari, sedangkan pembelajaran berhitung dengan kartu domino, dan sempoa belum pernah diajarkan kepada anak. Untuk itu 26 peneliti bekerjasama dengan guru memperkenalkan media pembelajaran berhitung yang akan digunakan dalam penelitian. Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang media yang akan digunakan untuk berhitung seperti jari, kartu domino, dan sempoa. kemudian guru melakukan demonstrasi tentang kegiatan yang akan dilakukan. Masing-masing anak disuruh untuk berhitung dengan menghitung media yang telah disediakan. Guru tidak memberikan bantuan kepada anak sehingga kejadian apa yang ada dalam

lapangan dimasukan sebagai hasil dari penelitian.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak kelas B usia 5-6 tahun di PAUD Anugrah mengalami peningkatan. Meningkatnya kemampuan berhitung permulaan dilakukan dengan cara bermain batang korek api, anak pada prinsipnya belajar sambil bermain, maka minat dan rasa keingin tahuannya memotivasi dirinya untuk belajar. Karena bermain merupakan hal yang mendasar bagi anak dan dapat meningkatkan kemampuan yang belum maupun sudah dimiliki anak. Penelitian ini dilakukan dalam dua Siklus dan peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak dapat dilihat pada setiap siklusnya. Berdasarkan pra tindakan dapat disimpulkan bahwa hasil ketuntasan belajar berhitung permulaan adalah sebesar 53% artinya masih belum mencapai standar ketuntasan belajar yang diharapkan yaitu 71%, dari 8 orang anak yang dijadikan objek penelitian, anak yang memperoleh nilai tertinggi dengan jumlah score 10 atau ketuntasan belajarnya 63%, dan nilai terendah dengan jumlah score 8 atau ketuntasan belajarnya 50 %.

Berdasarkan kegiatan Siklus 1 dapat disimpulkan bahwa hasil ketuntasan belajar berhitung permulaan anak adalah sebesar 61% artinya masih belum mencapai standar ketuntasan belajar yang diharapkan yaitu 71%,

dari 8 orang anak yang dijadikan objek penelitian, anak yang memperoleh nilai tertinggi dengan jumlah score 12 atau 75%, dan nilai terendah dengan jumlah score 9 atau 56%, sehingga diperlukan perbaikan pada Siklus 2. Pelaksanaan kegiatan pada Siklus 2, kemampuan berhitung permulaan anak semakin meningkat itu dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar matematika permulaan anak sebesar 81%, dari 8 orang anak yang dijadikan objek penelitian, anak yang memperoleh nilai tertinggi dengan jumlah score 16 atau 100%, dan nilai terendah dengan jumlah score 12 atau 75%. Oleh karena sebab itu peneliti menyimpulkan bahwa media batang korek api dapat meningkatkan indikator ketuntasan belajar dalam kemampuan berhitung permulaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arni. 2016. Meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan menggunakan batang korek api di TK Al kautsar, Diakses dari: <https://digilib.iainkendari.ac.id/343/1/ARNI.pdf> Oleh Mutiarah pada tanggal 18/02/24 pukul 11:33 WIB
- Diana, dkk. 2021. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan dengan Bermain Ular Tangga, Diakses dari website jurnal: <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/730/534/3371>
- Kuat Rahayu. 2016. Identifikasi Kemampuan Berhitung Anak TK Kelompok B Di Kelurahan Ringinharjo Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul, Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/7803320.pdf> Oleh Mutiarah pada tanggal 09/04/24 pukul 09:20 WIB

- Latifah. 2018. Analisis pengaruh kompetensi dan kemampuan personal terhadap kinerja dari: <https://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/FORUMEKONOMI/article/download/2470/417> Oleh Mutiarah pada tanggal 18/02/24 pukul 10:15 WIB
- Mulyani, Nani. 2014. Meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan berhitung menggunakan batang korek api, Diakses dari: <http://repository.upi.edu/11486/5/>
- Naili Rohmah. 2016. Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia ini, Diakses dari: <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article> pada tanggal 17/02/24 pukul 09:12 WIB
- Rini Eka R. (2022), Upaya meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media kartu angka dan metode bernyanyi pada anak usia dini 5-6 tahun di tk aisyiyah bustanul athfal 43 ciledug. Skripsi: universitas UIN Jakarta.
- Ririn Marlina, Purwadi. 2015. Upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui model pembelajaran kooperatif structural, Diakses dari : <https://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/download/514/467> oleh Mutiarah pada tanggal 16/02/24 pukul 14:46 WIB
- Wida Nurhidayah, Tiara Astari. 2019. Permainan bakbelin untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun Diakses dari: <https://jurnal.umj.ac.id/>