e-ISSN: 2964-7517, p-ISSN: 2964-7525
DOI: https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1
Received: 03 Desember 2022, Revised: 23 Desember 2022, Publish: 01 Januari 2023
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)
Siber Nusantara Publisher
+62 811 7404 445 http://siberpublisher.org siberpublisher.info@gmail.com Jalan Marina Indah Raya No. 1 Pantai Indah Kapuk, Kamal Muara, Penjaringan, Jakarta Utara, Indonesia.

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Bermain Congkak di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Ishlah Bukittinggi

Ebit Bimas Saputra[1], Asnida[2]
[1]Dinasti Group, Jakarta, Indonesia, email: ebitbimas99@gmail.com
[2] Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang, Indonesia, email: asnida65@yahoo.com

Corresponding Author: Asnida

Abstract: *The purpose of this research is to describe the improvement in the ability to say the order of numbers from one to twenty, the ability to recognize the concept of numbers and symbols of numbers, and the ability to classify the concepts of equal and unequal numbers, many and few, using congkak. The type used is classroom action research. Data collection techniques, namely observation and documentation, data collection tools using observation guidelines. The findings from research show that playing with congkak can improve children's numeracy skills in naming numbers from one to twenty, recognize the concept of numbers and number symbols, and classify the concepts of equal and unequal numbers, many and few. It is suggested to educators to be able to use the method of playing by using congkak in improving children's numeracy skills.*

Keywords: *Numeracy Ability, Early Childhood. Play Congkak*

Abstrak: Tujuan penelitian ini mendeskripsikan peningkatan kemampuan menyebutkan urutan bilangan satu sampai dua puluh, kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, dan kemampuan mengelompokkan konsep bilangan sama dan tidak sama, banyak dan sedikit, dengan menggunakan congkak. Jenis yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi, alat pengumpulan data menggunakan pedoman observasi. Temuan dari penelitian bahwa bermain dengan menggunakan congkak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam menyebutkan urutan bilangan satu sampai dua puluh, mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, dan mengelompokkan konsep bilangan sama dan tidak sama, banyak dan sedikit. Disarankan kepada pendidik agar dapat menggunakan metode bermain dengan menggunakan congkak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Anak Usia Dini. Bermain Congkak.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi juga harus diiringi dengan kemajuan mengenali, menghargai, memanfaatkan sumberdaya manusia dan memberikan kualitas pendidikan yang baik. Pendidikan menghasilkan sumberdaya manusia yang berwawasan luas, memiliki kreatifitas tinggi dan mampu bersaing dengan bangsa lain di era-globalisasi ini. "Pendidikan merupakan wahana yang paling ampuh untuk membentuk watak dan keperibadian manusia seutuhnya" (Depdiknas 2007: 2). Setiap manusia adalah individu yang unik, yang membutuhkan kreatifitas yang berbeda dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak dalam belajar. "Pemberian rangsangan pendidikan bagi anak merupakan upaya untuk dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak" (Nurani, 2007: 4).

Pembelajaran ini dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan gembira bagi anak. Mereka diarahkan untuk selalu aktif dan berinteraksi dengan segala objek yang ada disekitar mereka. Karena "anak membutuhkan objek yang nyata untuk belajar terutama anak pada usia dini" (Suyanto, 2005: 27). Guru dalam pelaksanaan pendidikan anak di taman kanak-kanak, menggunakan prinsip belajar, bermain dan bernyanyi. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak terlepas dari pembelajaran yang mengacu pada kurikulum TK dan RA yang meliputi 4 aspek kemampuan dasar yaitu pembiasaan dan prilaku, bahasa, kognitif, fisik yaitu motorik kasar dan motorik halus. Upaya ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui berhitung.

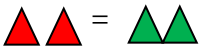
Lembaga PAUD adalah wadah anak untuk mengekspresikan dan mengembangkan bakat, minat dan kreatifitas sekaligus pengetahuan, keterampilan, serta mengembangkan sikap dalam suasana yang mengasyikkan. Dan dikatakan bahwa "PAUD jalur pendidikan formal untuk anak usia 4 - 6 tahun terdiri atas: taman kanak-kanak atau raudhatul athfal" (Permen Diknas nomor 58 tahun 2009). Dan lembaga PAUD memilki peranan strategis dalam proses pendidikan yaitu merupakan dasar atau pra pondasi bagi pendidikan SD dan selanjutnya bagi anak usia 4 – 6 tahun.

Berhitung merupakan kemampuan yang menyangkut cara seseorang dalam menggunakan logika. Pentingnya kemampuan berhitung yaitu anak dapat mengatasi dan memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengetahui waktu, jual beli dan lain-lain. Kemampuan berhitung untuk anak usia dini bukanlah mengajarkan berhitung dengan memberi soal dipapan tulis seperti 2 + 3 = ?. Kemudian guru memberi contoh bagaimana menyelesaikan soal tersebut. Oleh karena itu menurut Piaget (dalam Suyanto, 2005) bahwa "tujuan pembelajaran matematika (berhitung) untuk anak usia dini sebagai *logico-matematical learning* atau belajar berfikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit". Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berfikir.

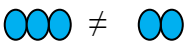
Indikator kemampuan berhitung diambil dari Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dalam hal yaitu:

1. Menyebutkan urutan bilangan 1-20.
   Contoh: 1 2 3 4 5 20
2. Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.
   Contoh: 1 2 3 4 5 .....dst.

3. Mengelompokkan konsep bilangan yang sama dan tidak sama banyak dan sedikit.
   Contoh 1:



= (sama)



≠ (tidak sama)

Contoh 2: Coba lingkari benda yang paling sedikit!

Bermain merupakan metode yang mengembangkan kreatifitas anak tanpa paksaan karena mereka mengalami langsung dan menemukan jawaban yang mereka butuhkan. Bermain congkak merupakan permainan tradisional yang dulu dimainkan oleh anak-anak. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak, sehingga dapat membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan baik kognitif, imajinatif, dan bahasa sehingga anak dapat berkembang secara optimal. Sugianto (1995: 40) memaparkan kegiatan bermain aktif dalam pembelajaran merupakan "kegiatan memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktifitas yang mereka lakukan sendiri, anak aktif melakukan kegiatan sendiri".

Bermain secara langsung mempengaruhi perkembangan anak. Catron dan Allen (dalam Musfirah 2005: 3) mengatakan bahwa ,"bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang secara optimal". Dalam bermain ada proses belajar di dalamnya, dan proses belajar terjadi dalam kegiatan bermain, yang membuat anak dapat mengekspresikan dirinya secara positif.

Hasil pengamatan selama peneliti berada di kelompok B1 TK Al – Ishlah Bukittinggi, terlihat kemampuan berhitung anak belum berkembang dengan baik. Ketika ditanya tentang berhitung, mereka diam saja, tidak mau ke depan, atau tidak menjawab pertanyaan guru ketika belajar berhitung. Rendahnya kemampuan anak dalam memahami konsep berhitung dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1
Rata-Rata Kemampuan Berhitung Anak B1 Tahun Pelajaran 2012/ 2013

No.	Aspek Yang Diamati	Pencapaian Peningkatan Kemampuan						
		Sangat Mampu		Mampu		Kurang Mampu		Jml
		f	%	f	%	f	%	
1.	Menyebutkan urutan bilangan 1 – 20	2	10	8	40	10	50	20
2.	Mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan	1	5	5	25	14	70	20
3.	Mengelompokkan konsep bilangan yang sama dan tidak sama, banyak dan sedikit.	1	5	3	15	16	80	20
Jumlah			20		80		200	
Rata-rata			6,7		26,7		66,7	

Sumber : Rangkuman penilaian semester I TK Islam Al-Ishlah Bukittinggi

Penulis termotivasi dan mencoba meningkatkan kemampuan berhitung anak B1, yaitu dengan permainan melalui congkak. Bermain congkak dapat membantu anak dalam kemampuan berhitung karena anak dituntut untuk meletakkan isi di dalam congkak sesuai bilangan yang sudah ditentukan. Anak juga akan tertantang berfikir matematis sehingga kucing-kucing dapat tepat masuk ke dalam lubang yang besar dengan menjumlahkan kucing-kucing pada setiap lubang.

Penelitian ini dibatasi pada permasalahan yaitu: rendahnya kemampuan berhitung anak. Sehingga tindakan pada penelitian ini dibatasi pada peningkatan kemampuan berhitung anak TK (usia dini) melalui bermain dengan media congkak. Sebagai upaya meningkatkan

kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Ishlah Bukittinggi dalam kemampuan: menyebutkan urutan bilangan 1 – 20, mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, mengelompokkan konsep bilangan yang sama dan tidak sama, banyak dan sedikit.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menggambarkan peningkatan kemampuan anak dalam berhitung, melalui bermain congkak dalam hal: (1) Kemampuan dalam menyebutkan urutan bilangan 1 – 20 (2) Kemampuan dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan (3) Kemampuan dalam mengelompokkan konsep bilangan yang sama dan tidak sama, banyak dan sedikit dengan menggunakan media congkak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan "penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat" (Depdiknas, 2004). Dalam dunia pendidikan penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan "upaya perbaikan diri (self modification) yang muncul akibat adanya kesadaran atas kelemahan dan kekurangan dalam menjalankan tugas sehari-hari sebagai seorang pendidik" (Arikunto, 2006)

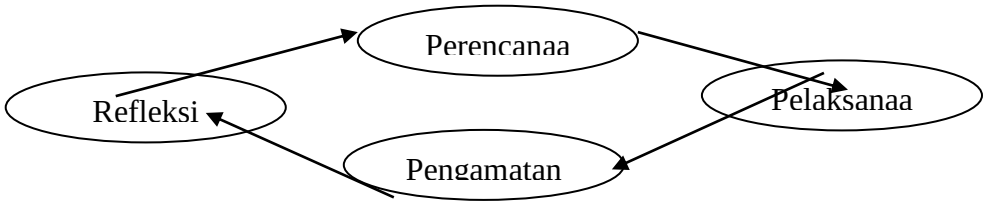
Penelitian ini dilakukan pada semester I (satu) tahun pelajaran 2012/ 2013. Selama 2 (dua) bulan yaitu bulan Oktober – November. Penelitian ini menggunakan dua siklus, dan setiap siklus 3 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 TK Islam al-Ishlah Bukittinggi tahun ajaran 2012/ 2013 dengan jumlah 20 orang.

Teknik pengumpulan datanya yaitu: observasi (pengamatan). Alat pengumpulan data yaitu pedoman observasi yaitu lembaran penilaian yang dipakai ketika kegiatan anak berlangsung. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik deskriptif. Indikator- indikator yang akan digunakan untuk setiap komponen yang sesuai dengan kriteria penilaian yaitu: sangat mampu (SM), mampu (M), dan kurang mampu (KM). Teknik analisis data penelitian ini adalah dengan teknik persentase, menggunakan tabel distribusi frekuensi. Mengukur keberhasilan aktifitas anak dalam proses pembelajaran (Sudijono 2004: 43):

$$P = \frac{f}{N} x100\%$$

Keterangan
P : Angka persentase
F : Frekuensi aktivitas anak
N: Jumlah anak dalam satu kelas

Hubungan keempat komponen pokok prosedur penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dan II dapat digambarkan dalam bagan berikut ini :



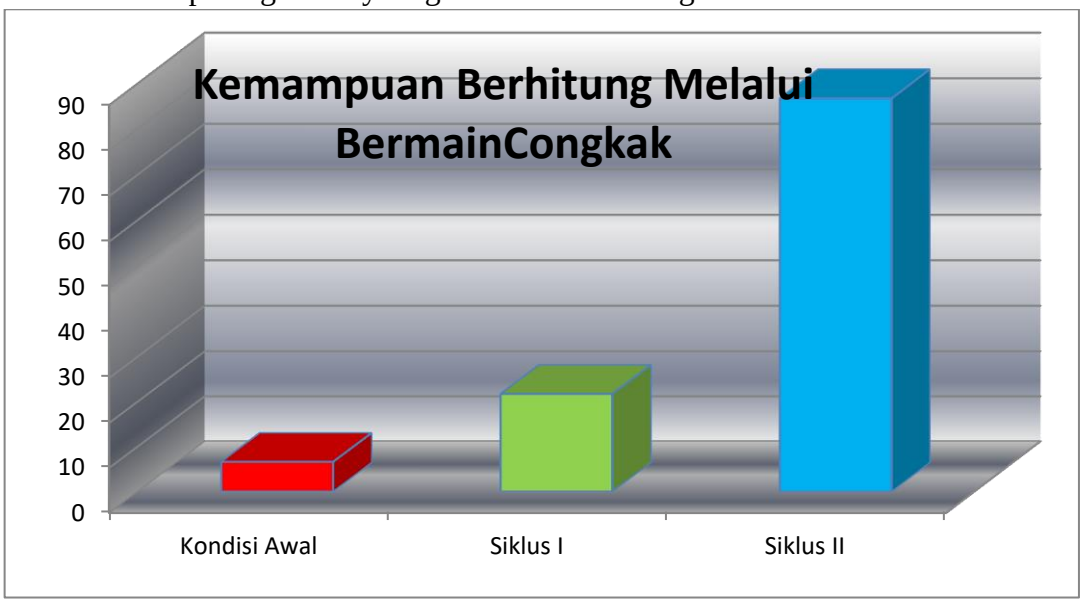
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pertemuan dilakukan pada hari Senin tanggal 8 Oktober 2012, Pertemuan II dilakukan pada hari Kamis tanggal 11 Oktober 2012, pertemuan III pada hari Senin tanggal 15 Oktober 2012. Pada hari Kamis tanggal 18 Oktober 2012 peneliti melakukan refleksi siklus I dan pada tanggal 22 Oktober 2012 peneliti melakukan penyusunan rencana kegiatan siklus II.

Siklus II peneliti melanjutkan penelitian juga sebanyak 3 kali pertemuan.Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 29 Oktober 2012, pertemuan kedua tanggal 1 November 2012, pertemuan ketiga tanggal 5 November 2012.Pada tanggal 19 November 2012 peneliti melakukan refleksi siklus II.

Persentase hasil peningkatannya digambarkan melalui grafik berikut ini:



Grafik 10
Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Congkak

Grafik di atas menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung setelah menggunakan congkak mengalami peningkatan. Sebelum menggunakan alat permainan congkak persentase anak yang sangat mampu 6.6 %, setelah melalui siklus I kemampuan anak meningkat menjadi 21,7 % dan setelah melalui siklus II bertambah menjadi 86,7 %.

Pembahasan

1. Kemampuan berhitung dalam menyebutkan urutan bilangan dari 1-20

   Hasil peningkatan kemampuan berhitung anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1 – 20, dengan kegiatan menghitung kucing-kucing yang ada pada masing-masing lobang dan menghitung kucing-kucing dari 1 – 20 meningkat dengan baik. Karena pengalaman langsung dari lingkungan anak dapat memicu peningkatan minat anak dalam berhitung. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudono (1995: 8) menyatakan bahwa "anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif dengan alat permainan edukatif". Musfirah (2005: 195) menjelaskan "anak usia 5 sampai 6 tahun mampu berfikir sistematis, mampu menghitung dan menggunakan angka dan waktu". Selanjutnya Brewer dalam Musfirah (2005: 85) menjelaskan bahwa "Anak telah mulai menunjukkan ketertarikan pada angka, menghitung dan membandingkan.

2. Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan

   Hasil peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan mengalami peningkatan yang sangat baik. Lebih dari setengah jumlah anak, mampu untuk menerapkan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Disimpulkan bahwa melalui bermain congkak dapat membantu mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Nurani (2008: 11) menjelaskan bahwa "berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian

menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda". Kemampuan tersebut berkembang sejalan dengan adanya respon dari teman dan guru.Sehingga kemampuan berhitung anak menjadi semakin meningkat.

3. Mengelompokkan konsep bilangan yang sama dan tidak sama, banyak dan sedikit.

   Hasil pengolahan data ditemukan bahwa peningkatan kemampuan mengelompokkan konsep bilangan yang sama dan tidak sama, banyak dan sedikit, dilakukan melalui permainan congkak mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini didukung oleh Nurani (2008: 11-20) bahwa: "mengelompokkan benda-benda merupakan kualitas pemikiran anak sehingga anak akan menjadi aktif dalam belajar, mampu dalam mengelompokkan dan mensortir serta dapat mengasah kemampuan mengamati tentang persamaan dan perbedaan". Dengan demikian melalui bermain congkak. Kemampuan berhitung anak-anak akan menjadi meningkat dengan baik, dan anak dapat mengamati dan membandingkan persamaan dan perbedaan benda-benda sekitarnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah kemampuan menyebutkan urutan bilangan mengalami peningkatan yang baik, setelah menggunakan alat permainan bermain congkak, kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan mengalami peningkatan yang baik, setelah bermain dengan media congkak, kemampuan mengelompokkan konsep bilangan yang sama dan tidak sama, banyak dan sedikit mengalami peningkatan yang baik, setelah menggunakan alat permainan congkak. Dan mencapai KKM yang ditentukan untuk dicapai oleh keseluruhan anak.

Saran dari penelitian ini adalah guru perlu memberikan kegiatan yang mendukung kebutuhan anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Alat permainan congkak tidak hanya bisa digunakan guru di sekolah, tetapi orang tua di rumah juga bisa merangsang kemampuan berhitung anak dengan cara yang sama, sehingga peningkatan kemampuan berhitung anak meningkat secara optimal. Karena bermain dengan media congkak dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

BIBLIOGRAPHY

Arikunto, Suharsimi. 2006.*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Bimas Saputra, E. (2022). THE EFFECT OF TEACHER COMMUNICATION ABILITY AND LEARNING MOTIVATION ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN ECONOMIC LESSONS FOR CLASS XI IPS SMA EKASAKTI IN PADANG ACADEMIC YEAR 2015/2016. JOURNAL INTERNATIONAL ON GLOBAL EDUCATION, 1(1), 1-10. https://doi.org/10.31933/jige.v1i1.532

Depdiknas. 2004. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Depdiknas

Depdiknas, 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 58*. Depdiknas

Depdiknas. 2007. *Kurkulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA.* Jakarta, Depdiknas

Depdiknas. 2007. *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Direktur Pembinaan TK dan SD

EB Saputra, G Gusnimar. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Daun Kelapa di Paud Al-Hidayah Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung, 1(1), 7-14. https://doi.org/10.38035/jpkn.v1i1.110

Musfiroh, Takdiratun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan.*Jakarta: Depdinas Dirjen Dikti DPP TK DKPT

Nurani, Yuliani. 2007 *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* UNJ

Nurani, Yuliani. 2008.*Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka

Sudijono, Anas. 2004. *Penggemar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press

Sudono, Anggani.2005. *Alat Permainan dan Sumber Belajar Untuk Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Anggota IKPI

Sugianto, Mayke. (1995). *Bermain, Mainan, dan Permainan.* Jakarta: Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. PPTA

Suyanto,Slamet. 2005. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti

Artikel ini ditulis dari skripsi dengan judul Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Bermain Congkak Di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Ishlah Bukittinggi. Ucapan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Jamaris Jamna, M.Pd dan Ibu Dra.Wirdatul ‘Aini, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberi dorongan, motivasi dan semangat sehingga artikel ini selesai ditulis.