

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI PERMAINAN BALON ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK SIWI PENI XI TEGALMULYO SURAKARTA TAHUN AJARAN 2013/2014**

**Umi Nusrah<sup>1</sup>, Sukarno<sup>2</sup>, Jenny IS Poerwanti<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

<sup>2</sup> Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

Email : Umi.nusrah@yahoo.com, Sukarno\_Pgsd\_Uns@yahoo.co.id,  
Yenny\_Pgsd@yahoo.co.id

**ABSTRAK** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan metode permainan balon angka pada anak kelompok A TK Siwi Peni XI Tegalmulyo Surakarta tahun ajaran 2013/2014. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan balon angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A TK Siwi Peni XI Tegalmulyo Surakarta tahun ajaran 2013/2014.

*Kata kunci: Peningkatan Kemampuan Berhitung, Permainan Balon Angka.*

**ABSTRACT** This study aims to improve numeracy beginning the game using a balloon figure in kindergarten children in group A, TK Siwi Peni XI Tegalmulyo Surakarta academic year 2013/2014. Classroom action research was conducted in two cycles and each cycle consisting of planning, implementation, observation and reflection. The results showed that the balloon game numbers can improve numeracy skills at the beginning of kindergarten children in group A, Siwi Peni XI Tegalmulyo Surakarta academic year 2013/2014.

*Keywords: Ability to count Starters, Balloon Numbers Game*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah investasi jangka panjang, karena hasil dari proses pendidikan akan dirasakan baik untuk saat ini maupun untuk waktu yang akan datang. Kondisi yang akan datang dapat dibentuk melalui pendidikan yang sedang kita lakukan sekarang, artinya bahwa pendidikan harus dapat menyiapkan dan menjawab tantangan dan kebutuhan di masa yang akan datang.

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja dan produktivitas. Pada akhirnya anak akan lebih mampu untuk mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 14 yang mengatakan bahwa : Pendidikan adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti disekolah Siwi Peni XI Tegalmulyo Surakarta selama peneliti melakukan praktik pengalaman lapangan selama 3 bulan, pembelajaran berhitung telah diterapkan pada anak kelompok A, namun anak masih mengalami kendala dalam membedakan dan memahami angka-angka yang dikenalkan pada anak, peneliti menarik kesimpulan hal demikian terjadi karena pada saat pembelajaran berlangsung guru memilih metode ceramah yang biasa diterapkan guru sehingga anak cenderung merasa bosan dan anak kurang tertarik pada pembelajaran yang disajikan guru.

Oleh karena itu penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan balon angka pada anak Kelompok A TK Siwi Peni XI Tegalmulyo Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014”

## **KAJIAN PUSTAKA**

Kemampuan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing individu, hal tersebut sejalan dengan pendapat Zain dan Yuzdi dalam Burhan (2012) berpendapat bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kakuatan kita berusaha dengan diri sendiri (2012: 7), kemampuan berhitung adalah sebuah kata yang memiliki banyak arti dalam konteks yang berbeda-beda tergantung pada situasi dan kondisi pada saat itu. Sejalan dengan pendapat Alwi dalam Ratnaningsih (2013: 7) yang mengatakan bahwa “ berhitung” berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan ( ber-) akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan menghitung ( menjumlahkan, mengurangi, membagi, mengalikan, dan sebagainya).

Naga dalam Murjayanti (2012: 11) menyatakan bahwa Aritmatika atau berhitung merupakan salah satu aspek dalam matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Berhitung permulaan merupakan bagian dari pembelajaran matematika dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari seperti yang didefinisikan dalam pedoman pembelajaran berhitung permulaan di taman kanak-kanak, dijelaskan bahwa berhitung permulaan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (2000: 1)

Metode pembelajaran menurut Vistanisti (2013) adalah prosedur atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Kemudian ada satu istilah lain yang erat kaitannya dengan dua istilah ini, yakni tehnik yaitu cara yang spesifik dalam memecahkan masalah tertentu yang ditemukan dalam melaksanakan prosedur. lebih lanjut Moeslichatoen (2004: 7)

Pontjopoetro (2003 : 1.3) yang menyatakan bahwa permainan adalah merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan lebih lanjut Santrock dalam fadlillah dan khorida yang menyatakan bahwa permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan sendiri. Menurutnya,

permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan- perasaan yang terpendam (2013: 146)

Moeslichatoen (2004 ) mengenai fungsi permainan yaitu: Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, mencerminkan hubungan dalam keluarga untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian (hlm 33-34) selain itu manfaat bermain menurut musfiroh yaitu membantu anak membangun konsep dan pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain, mendorong anak untuk berfikir kreatif belajar mengontrol diri mereka sendiri, peduli terhadap orang lain, Membantu anak mengenali diri mereka sendiri, membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi dari interaksi anak antar teman. (2005: 13)

Permainan balon angka adalah permainan inovatif yang mengandung unsur edukasi, Ontong mengemas sebuah permainan dengan pembelajaran yang menarik yaitu permainan balon angka. menurut Ontong (2013:160) bertujuan untuk mengajarkan anak untuk mengingat angka, belajar menghitung, menanamkan rasa tanggung jawab pada diri anak, dan membuat susana senang didalam kelas. Permainan yang berdurasi ± 45 menit ini bersifat perorangan dan didesain untuk dimainkan di dalam ruangan. Permainan balon angka ini membutuhkan balon yang kempis ( balon yang belum ditiup).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian dengan dua siklus, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A. Hasil observasi tersebut menunjukkan kemampuan berhitung permulaan pada anak masih rendah

**Tabel 1 . Persentase Ketuntasan Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A Prasiklus**

No	Simbol	Frekuensi	Frekuensi (dalam persen)	Keterangan
1.		3	33,33%	Tuntas
2.		2	22,22%	Setengah tuntas
3.	○	4	44,44%	Belum tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A masih sangat rendah, hal tersebut dapat di lihat dari jumlah anak yang tuntas ( ) hanya mencapai 33,33% yaitu sebanyak 3 orang anak, sebanyak 2 orang anak mencapai nilai setengah tuntas (√) dan 4 orang anak mendapat nilai tidak tuntas (○) dari 9 orang anak.

**Tabel 2. Persentase Ketuntasan Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A siklus I**

No	Simbol	Frekuensi	Frekuensi (dalam persen)	Keterangan
1.		4	44,44%	Tuntas
2.		2	22,22%	Setengah tuntas
3.	○	3	33,33%	Belum tuntas

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan masih rendahnya kemampuan berhitung permulaan pada anak meskipun pada siklus I Pertemuan I sudah mengalami peningkatan namun masih belum memuaskan, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah anak yang tuntas ( ) sebesar 44,44% ( 4 orang ), anak yang mendapat nilai setengah tuntas (√) sebesar 22,22% ( 2 orang ), dan anak yang belum tuntas (o) mencapai 33,33% ( 3 orang) dari jumlah 9 orang anak.

**Tabel 3. Persentase Ketuntasan Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A Siklus II**

No	Simbol	Frekuensi	Frekuensi (dalam persen)	Keterangan
1.		8	88,88%	Tuntas
2.		-	-	Setengah tuntas
3.	o	1	11,11%	Belum tuntas

Berdasarkan Tabel.3 dapat dilihat adanya peningkatan yang cukup signifikan pada kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A , hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah frekuensi tuntas ( ) pada anak yakni mencapai 88,88% atau 8 orang anak dan menurunnya frekuensi anak yang mencapai nilai belum tuntas (o) yakni sebesar 11,11% atau 1 orang anak saja, dan tidak terdapat anak yang setengah tuntas pada siklus II.

Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dan telah dianalisis berdasarkan hasil temuan yang telah dikaji sesuai dengan rumusan masalah. Hasil penelitian ini bahwa kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Siwi Peni XI Tegalmulyo Surakarta mengalami peningkatan setelah diterapkan permainan balon angka. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya prosentase ketuntasan berhitung permulaan pada anak dengan menggunakan permainan balon angka. Hal ini ditunjukkan dari hasil unjuk kerja dari siklus I dan siklus II.

Peran serta permainan dalam proses pembelajaran tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Fadillah dan Khorida (2013: 146) yang menyatakan bahwa permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan sendiri dan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Sedangkan Rofi La Ontong ( 2013: 160) mengemas permainan tersebut dalam bentuk permainan balon angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam hal menjumlah, mengalikan maupun melakukan segala hal yang berkaitan dengan perhitungan atau ilmu matematika seperti pendapat yang dinyatakan oleh Richa (2012). Pendapat tersebut sejalan dengan pengertian berhitung menurut Alwi dalam Ratnaningsih (2013: 7) yang menyatakan bahwa “berhitung” berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan yang menunjukkan suatu kegiatan berhitung ( menjumlahkan, mengurangi, membagi, mengalikan, dan sebagainya).

## **PENUTUP**

Kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A TK Siwi Peni XI Tegalmulyo Surakarta pada setiap siklus mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat melalui

nilai rata-rata dan persentase ketuntasan anak yang mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dengan diterapkannya permainan balon angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak, anak mengalami peningkatan dalam berhitung permulaan, selain itu anak memiliki ketertarikan yang besar terhadap pembelajaran dengan metode permainan balon angka yang diterapkan.

Penerapan permainan balon angka adalah permainan dengan menggunakan balon yang ditiup anak dengan memasukkan unsur berhitung ke dalam permainan ini, dengan prosedur permainan masing-masing anak mendapat satu balon untuk ditiup sesuai dengan aba-aba dari guru namun sebelum meniup balon semua anak secara bersama-sama berhitung dari angka 1-10 secara berulang-ulang untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di dalam permainan balon angka dan saat permainan berlangsung ketika terdapat anak yang tidak memenuhi kriteria permainan akan dihukum dan hukuman tersebut adalah kembali menghitung dari angka 1-10.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ( PTK) yang telah dilakukan dalam dua siklus, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat meningkat melalui penerapan permainan balon angka pada anak kelompok A TK Siwi Peni XI Tegalmulyo Surakarta tahun ajaran 2013/2014, hal tersebut dilihat dari jumlah prosentase kemampuan berhitung permulaan pada anak yakni mencapai 88,88% melebihi prosentase yang ditargetkan oleh peneliti yang hanya 80%. Melalui permainan balon angka terlihat adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah diuraikan di atas, maka terdapat beberapa saran yang dapat berguna bagi beberapa pihak, saran-saran tersebut antara lain sekolah yang ingin menerapkan metode permainan dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat menggunakan permainan- permainan lain yang disukai anak dengan menggunakan media yang jauh lebih menarik dan disukai anak. Saran bagi guru adalah penggunaan permainan yang belum di variasikan, media yang digunakan oleh guru sudah bagus namun penggunaannya kurang divariasikan. Manfaat penelitian terhadap anak adalah anak dapat menghitung dengan baik dan benar angka 1-10, anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang melambangkannya.

## **Daftar Pustaka**

- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Fadillah, M. & Khorida, M. (2012). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: AR-RUZZ Media
- Febrian,A.K. (2013). *Pengaruh Penggunaan Permainan Jejak Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di TK ABA 10 Malang*. Skripsi, Jurusan KSDP FIP Universitas Negeri Malang. Diperolah pada 07 Februari2014,dari<http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/25358>
- Moeslichatoen,R. (2004). *Metode Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

- Murjayanti, L. ( 2013 ). *Peningkatan kemampuan menghitung bilangan bulat melalui model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together (NHT) Pada siswa kelas IVA SDN Bendungan I Kecamatan Kedawung Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/1012. Universitas Sebelas Maret. Surakarta*
- Ontong, L.R ( 2013). *Kitab Game Khusus PAUD*. Yogyakarta: Flashbooks
- Ponjopoetro,S. (2003). *Permainan Anak*. Jakarta : PT. Dian Rakyat
- Richa, B. (2012). *Proposal skripsi upaya meningkatkan kemapuan berrhitung permulaan*. Diperolah 04 february 2014 Diperoleh dari <http://skripsikupaud.blogspot.com/2012/11/proposal-skripsi-meningkatkan-berhitung.html>
- Sutikno, M.S. ( 2013 ). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok : Holistica
- Vistanisti. (2013). *Pengertian metode*. Diperoleh 04 february 2014, dari <http://vistanisti-meblog.blogspot.com/2013/05/pengertian- metode.html>