

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI ALAT PERMAINAN KERETA ANGKA DI RA AL-ITTIHADIAH**Risky Ayu Permata¹, Siti Alawiah Biastri Pelawi²**

Fakultas Agama Islam, Universitas Dharmawangsa

riskyayupermata@dharmawangsa.ac.id

Abstract. *The problem in this research is the lack of use learning media in supporting the learning process to make it more interesting and creative. This is indicated by 1 child who is less able to count numbers 1-20. Therefore, in the world of early childhood education, it is necessary for educators to consider in preparing teaching materials and materials before learning takes place. Through the use of the number train game tool, it is hoped that it can improve children's numeracy skills. The goals of the research is to improve numeracy skills through a number train game for children at RA Al-Ittihadiyah Sei Kera Medan in 2021. The subject in this study were children in RA Al-Ittihadiyah Sei Kera Medan, totaling 15 children consisting of 6 boys and 9 girls. Data collection techniques in this study used observation, interviews and documentation. Based on the results of the study, the presence of a number train game, children's numeracy skills increased 25% (less) in preaction 50% (enough) in the first cycle and increased to 87,5% (excellent) in the second cycle.*

Keyword: *Numeracy Skills, Number Train Game*

Abstrak. Masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik dan kreatif. Hal ini ditandai dengan 11 anak yang kurang dalam kemampuan berhitung angka 1-20. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan anak usia dini, perlu adanya pertimbangan pendidik dalam mempersiapkan materi dan bahan ajar sebelum pembelajaran berlangsung. Melalui penggunaan media alat permainan kereta angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Tujuan penelitiannya untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui alat permainan kereta angka pada anak di RA Al-Ittihadiyah Sei Kera Medan pada tahun 2021. Subjek dalam penelitian ini yaitu anak di RA Al-Ittihadiyah Sei Kera Medan yang berjumlah 15 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, adanya permainan kereta angka, kemampuan berhitung anak menjadi meningkat yang awalnya rata-rata pada pratindakan 25% (kurang), siklus I 50% (cukup) dan meningkat menjadi 87,5% (baik sekali) pada siklus II.

Kata Kunci: *Kemampuan Berhitung; Permainan Kereta Angka*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan untuk mempersiapkan anak dalam memasuki sekolah yang lebih lanjut, dengan adanya pemberian rangsangan pendidikan dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak yang membangun pengetahuannya secara aktif yang berkaitan dengan dunia mereka merupakan kemampuan aspek kognitif yang dimiliki anak. Dalam hal ini, anak akan mempelajari cara berinteraksi dengan lingkungan sesuai dengan perkembangannya yang berkaitan dengan perkembangannya (Marta, 2017). Sejalan dengan (Masnur: 2011), pendidikan anak usia dini dipersiapkan untuk peserta didik sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar melalui proses pemberian rangsangan jasmani dan rohani, motorik, akal pikiran dan sosial-emosional agar berkembang dengan optimal. Dengan adanya pemberian rangsangan pendidikan, maka di harapkan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dapat membantu perkembangan anak lebih optimal.

Melalui kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu usaha dalam pengembangan potensi anak melalui kegiatan yang dilaksanakan secara berkesinambungan dan berkelanjutan untuk mencapai tujuan. Kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir untuk dapat menyelesaikan masalah, dapat berpikir logis, dan mengingat (Basri, 2017). Salah satu aspek dalam kognitif yaitu kemampuan berhitung. Berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak dalam hal matematika seperti menyebutkan dan mengurutkan bilangan, penjumlahan dan pengurangan, dan keterampilan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari juga kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya bagi anak (Khadijah: 2016).

Suatu pelajaran yang paling utama diberikan kepada anak-anak khususnya di TK (Sudarsana, 2017). Dalam mengembangkan dasar pengetahuan di TK diperlukan suatu permainan yang menarik bagi anak untuk belajar dan membangun rasa ingin tahu pada anak. Dengan belajar berhitung dapat membantu proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak akan memiliki kesiapan dan bekal kemampuan berhitung untuk ke jenjang sekolah selanjutnya (Darmis, 2018). Tahap penilaian merupakan rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam mengambil keputusan bagi guru (Artama, Syahputra dkk: 2023).

Tujuan dari berhitung pada anak-anak di TK agar mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya, sehingga anak lebih siap mengikuti pembelajaran matematika dan berhitung untuuk mengembangkan pengetahuan tentang angka, penjumlahan dan pengurangan seperti memahami lambang bilangan, dan belajar berhitung dari benda-benda konkret dan alat permainan yang ada di sekitar anak (Suryana, 2018). Karakteristik dalam kemampuan berhitung permulaan yaitu 1) Membilang atau menyebutkan urutan bilangan 1-20, 2) Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10, 3) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, 4) Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, 5) Membedakan dan membuat dua kelompok benda yang sama jumlahnya, dan mengenalkan lebih banyak dan lebih sedikit, 6) Menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan, 7) Meniru pola dengan berbagai benda (Susanto: 2011)

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan rasa senang bagi anak, dan memberikan manfaat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan, melalui permainan ini anak dapat mengoptimalkan stimulasi dan mengaktualisasikan potensi dalam memecahkan berbagai masalah yang dihadapi melalui kesadaran dirinya maupun bantuan orang lain (Khadijah: 2017). Permainan juga merupakan unsur penting dalam proses pembentukan kepribadian seorang anak

(Musfiroh, 2015). Tahapan bermain anak menurut Piaget ada tiga tahapan, yaitu 1) Fungsional/bermain sensorimotor (*Functional/sensorimotor play*), 2) Bermain simbolik/ drama (*Symbolic/dramatic play*), 3) Bermain dengan aturan (*games with rules*) (Dietze, 2006). Adapun salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak yaitu alat permainan kereta angka.

Bermain kereta angka adalah permainan simbolik yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, melalui benda-benda yang konkret, pembelajaran yang menyenangkan dan aktivitas belajar anak menjadi lebih nyaman dan aktif. Dengan bermain kereta angka memiliki keunggulan yaitu anak dapat belajar sambil bermain, memudahkan dalam meningkatkan daya ingat, berfikir logis, dan sistematis. Pembelajaran bermain kereta angka juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan agar dapat memusatkan perhatiannya secara penuh, sehingga pembelajaran dapat bermakna dan sesuai dengan harapan. Kereta angka yaitu sebuah permainan matematika yang di inovasi menjadi kereta api bilangan. Permainan kereta angka adalah sebuah metode dalam bermain yang menggunakan gerbong kereta api sebagai media untuk menempelkan angka pada kereta yang bernomor. (Soemantri Patmonodewo, 2008)

Kemampuan berhitung pada anak di RA Al-Ittihadiyah Sei Kera Medan masih dalam kategori rendah, dan belum menguasai lambang bilangan dengan baik. Hal ini terlihat saat pembelajaran, masih banyak anak belum mampu menyebutkan, mengurutkan dan menulis lambang bilangan, dan sebagian anak masih terlihat bingung dalam mencocokkan lambang bilangan. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama mengikuti pembelajaran di kelompok B di RA Al-Ittihadiyah, anak belum mampu untuk berhitung dapat disebabkan karena kurang kreatif dan menariknya media pembelajaran yang diberikan guru saat pembelajaran, metode pembelajaran yang masih monoton, sehingga minat dan motivasi dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak masih dikategorikan rendah. Dengan hal ini, diharapkan permainan kereta angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Al-Ittihadiyah Sei Kera Medan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan desain model Hopkins, yaitu berbentuk siklus yang satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi *planing* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan (Arikunto, 2011). Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Al-Ittihadiyah Sei Kera Medan yang berjumlah 15 anak dengan usia 5-6 tahun, yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

Prosedur penelitian ini menggunakan alur siklus, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dari hasil observasi yaitu aktivitas guru dan anak dalam pembelajaran berhitung dengan menggunakan alat permainan kereta angka. Wawancara dilakukan setelah kegiatan pembelajaran, baik menggunakan alat permainan kereta angka maupun sebelum menggunakan. Dokumentasi digunakan saat berlangsungnya proses pembelajaran. Validitas data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan triangulasi metode yang dilakukan untuk mendapatkan pengumpulan data-data yang berbeda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menggunakan alat permainan kereta angka, kemampuan berhitung anak

di RA Al-Ittihadiyah Sei Kera Medan dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar anak yang diperoleh dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Berikut tabel perbandingan hasil belajar kemampuan berhitung anak di RA Al-Ittihadiyah Sei Kera Medan.

Tabel 1
Perbandingan Nilai Hasil Belajar Kemampuan Berhitung Anak

Tahap	Ketuntasan				Jumlah
	Tuntas (persentase $\geq 70\%$)		Belum tuntas (persentase $\leq 70\%$)		
	f	%	F	%	
Prasiklus	5	33,3	10	66,7	15
Siklus I	9	60	6	40	15
Siklus II	13	86,7	2	13,3	15

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh keterangan yaitu pada tahap prasiklus terdapat 5 anak tuntas belajar dan 10 anak belum tuntas belajar dengan persentase 33,3% anak tuntas belajar dan 66,7% anak belum tuntas belajar. Siklus I digunakan untuk alat permainan kereta angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, dapat dilihat terdapat 9 anak tuntas belajar dan 6 anak yang belum tuntas belajar, dengan persentase 60% anak tuntas belajar dan 40% anak belum tuntas belajar.

Untuk tahap penguatan dan pemantapan agar hasil belajar anak diperoleh dengan maksimal dilakukannya Siklus II dan mengalami peningkatan dengan rincian 13 anak tuntas belajar dan 2 anak belum tuntas belajar dengan persentase 86,7% anak tuntas belajar dan 13,3% anak belum tuntas belajar.

Berdasarkan peningkatan hasil belajar anak siklus I dan siklus II menurut dapat diperoleh siklus I sebesar 60% dan siklus II 86,7%. Hal ini menunjukkan bahwa meningkatkan kemampuan berhitung melalui alat permainan kereta angka pada anak di RA Al-Ittihadiyah Sei Kera Medan meningkatkan setelah menggunakan alat permainan kereta angka saat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa terjadinya peningkatan pada penilaian hasil belajar anak di RA Al-Ittihadiyah Sei Kera Medan pada siklus I dan siklus II. Maka dari itu, disimpulkan bahwa alat permainan kereta angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Al-Ittihadiyah Sei Kera Medan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti yang diawali oleh kegiatan pendahuluan menunjukkan kemampuan berhitung anak sangat rendah. Hal ini disebabkan kurangnya media yang kreatif dan menarik yang dilakukan guru dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran berhitung. Namun, setelah adanya tindakan siklus I dan siklus II terdapat peningkatan hasil belajar anak yaitu kemampuan berhitung anak yang mengalami peningkatan cukup baik.

Pra siklus rata-rata anak mendapatkan 67,7%. Tindakan siklus I dengan nilai rata-rata hasil belajar anak sebesar 71,8% dengan kualifikasi baik. Peningkatan kemampuan berhitung dalam hasil belajar anak yaitu dari 15 anak terdapat 9 anak yang tuntas dalam hasil belajarnya dan 6 anak yang belum tuntas.

Pada tindakan siklus I, peneliti melakukan observasi kepada guru pada saat

mengajar, dan hasil dari observasinya yaitu guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang direncanakan, dan menerapkan media pembelajaran yang kreatif untuk mendukung proses pembelajaran agar berjalan baik.

Pelaksanaan tindakan siklus II, nilai rata-rata hasil belajar anak sebesar 80% dengan kualifikasi sangat baik. Peningkatan ketuntasan hasil belajar anak yaitu dari 15 anak terdapat 13 anak yang tuntas dan 2 anak yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar anak dari siklus I ke siklus II sebanyak 4 anak.

Pada siklus II, dilakukannya observasi terhadap guru pada saat mengajar, dan hasil observasi yang dilakukan yaitu guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang direncanakan. Pada alat permainan kereta angka digunakan untuk membantu dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dapat disimpulkan bahwa hasil yang didapat melalui alat permainan kereta angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Al-Ittihadiyah Sei Kera Medan mengalami peningkatan yang signifikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa adanya alat permainan kereta angka dapat dinilai efektif untuk diterapkan guru dalam mengajar, mampu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di RA AL-Ittihadiyah Sei Kera Medan. Dengan adanya alat permainan kereta angka memberikan kesenangan dan ketertarikan pada anak untuk mudah memahami pembelajaran berhitung, sehingga anak-anak bersemangat dalam belajar. Keunggulan yang dapat meningkatkan dalam kemampuan berhitung yaitu menyusun angka dengan benar, menyebutkan angka 1-20, dan mencocokkan angka dengan lambang bilangan dengan benar. Dalam hal ini, kemampuan berhitung pada anak sangat penting ditingkatkan, terutama pada kehidupannya sehari-hari agar memudahkannya dalam memahami angka dan perhitungan. Terlepas dari peningkatan kemampuan berhitung pada anak, peran guru di sekolah adalah guru memberikan media dan permainan yang kreatif dan menarik seperti alat permainan kereta angka yang bertujuan untuk diajarkan kepada anak-anak agar membantu dalam memberikan pemahaman kepada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Armanila, dan Khadijah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Artama, Syahputra, dkk. 2023. *Evaluasi Hasil Belajar*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Basri, H. 2017. *Kemampuan Kognitif dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan
- Darmis, S. 2018. *Aplikasi Montessori dalam Pembelajaran Membaca, Menulis dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Caksana, Vol. 1, No. 1
- Dietze, Beverlie. 2006. *Foundations of Early Childhood Education Learning Environments and Child Care in Canada*. Canada: Pearson Prentice Hall.
- Ibrahim, Muhammad Buchori, dkk. 2023. *Metode Penelitian Berbagai Bidang Keilmuan*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Marta, R. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Usia Dini Menggunakan Pohon Angka di Kelompok B TK Pelangi Aisyiyah Jumantoro*. Jurnal AUDI Vol. 2, no. 1.
- Masnur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Patmonodewo, Soemantri. 2008. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarsana, K. 2017. *Membentuk Karakter Anak sebagai Generasi Penerus Bangsa melalui Pendidikan Anak Usia Dini Membentuk Karakter Anak*, Vol. 1, No. 1
- Suharsini, Arikunto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Angkasa.
- Suryana, D. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, D. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.