

Meningkatkan Kemampuan Melalui Permainan Kincir Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Adinda Syifa Fauziah¹, Arie Widyastuti², Wening Rahayu³

^{1, 2, 3} Universitas Panca Sakti Bekasi

Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Jl.Raya
Hankam No. 54 Jatirahayu, Pondok Melati, Kota Bekasi, Jawa Barat, Indonesia.

^{a)}E-mail : adinda.dinda2102002@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media Kincir Angka di TK Bhakti Kusuma, Kota Bekasi. Metode penelitian tindakan kelas digunakan dalam dua siklus yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 10 anak kelompok A. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan: pada siklus I, kemampuan berhitung meningkat dengan 40% anak berkembang sangat baik (BSB), dan pada siklus II meningkat menjadi 80% anak berkembang sangat baik (BSB). Hasil ini menunjukkan bahwa media Kincir Angka efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Bhakti Kusuma. Penelitian ini membuktikan bahwa metode ini dapat mencapai atau melebihi tingkat ketuntasan 75%, dengan hasil akhir mencapai 80%.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Media Kincir Angka, Penelitian Tindakan Kelas.

1. Pendahuluan

Perkembangan kepribadian dan kemampuan kognitif anak dimulai sejak masa kanak-kanak, di mana masa ini dianggap sebagai fondasi utama yang membentuk individu di masa dewasa. Masa kanak-kanak, sering disebut sebagai "masa keemasan" atau "golden age," adalah periode yang sangat penting karena tidak dapat diulang. Pada masa ini, setiap anak dilahirkan dengan potensi dan kemampuan yang unik, termasuk kemampuan dalam aspek bahasa, motorik, intelektual, dan kognitif. Pendidikan dan stimulasi yang tepat selama masa ini sangat penting untuk mengoptimalkan potensi tersebut.

Salah satu aspek penting dari perkembangan kognitif anak adalah kemampuan berhitung, yang mulai terbentuk sejak usia dini. Anak-anak pada usia 4-5 tahun sudah mulai mampu menyebutkan urutan bilangan dari 1 hingga 10. Namun, meskipun ada anggapan bahwa pembelajaran matematika di usia ini terlalu dini, penelitian menunjukkan bahwa

pengenalan matematika sejak dini dapat memiliki dampak signifikan pada kemampuan kognitif dan perkembangan anak di masa depan.

Pada TK Bhakti Kusuma, Bekasi, ditemukan bahwa meskipun pembelajaran matematika sudah diterapkan pada kelompok anak usia 4-5 tahun, metode yang digunakan cenderung monoton dan kurang menarik bagi anak-anak. Guru-guru lebih banyak mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti buku, papan tulis, dan kartu flash angka. Akibatnya, anak-anak menjadi kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika dasar, seperti mengenal simbol angka dan melakukan operasi penjumlahan serta pengurangan.

Masalah ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam media pembelajaran untuk menarik minat anak-anak dalam belajar matematika. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan permainan kincir angka. Permainan ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan angka, tetapi juga melatih koordinasi, mengenal warna, dan mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui pendekatan bermain sambil belajar. Dengan memutar kincir dan mengenali angka yang muncul, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini berfokus pada penerapan permainan kincir angka sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Bhakti Kusuma. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini, khususnya dalam pengembangan kemampuan berhitung.

2. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun serta mengungkap masalah yang dihadapi dalam pengembangan kemampuan berhitung melalui penggunaan media kincir angka. Penelitian dilaksanakan di TK Bhakti Kusuma, yang berlokasi di Jl. Aki Penjol Rt 004/001, Rawa Mulya, Mustika Jaya, Kota Bekasi. Sekolah ini berdiri sejak 2021 dengan luas lahan 252 meter persegi dan memiliki staf pengajar yang terdiri dari 3 guru dan 1 kepala sekolah, Trimangesti Mulyani, S.Pd.I. Fokus penelitian ini adalah pada kelompok A yang terdiri dari 14 siswa, di mana pra-penelitian pada awal Februari 2024 menunjukkan bahwa dua anak memiliki kemampuan berhitung yang masih rendah.

Penelitian dilakukan selama dua bulan, dari April hingga Juni 2024, menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengontrol dan menerapkan intervensi yang direncanakan dalam lingkungan kelas. Penelitian difokuskan pada penerapan metode pembelajaran kontekstual dengan media kincir angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung siswa.

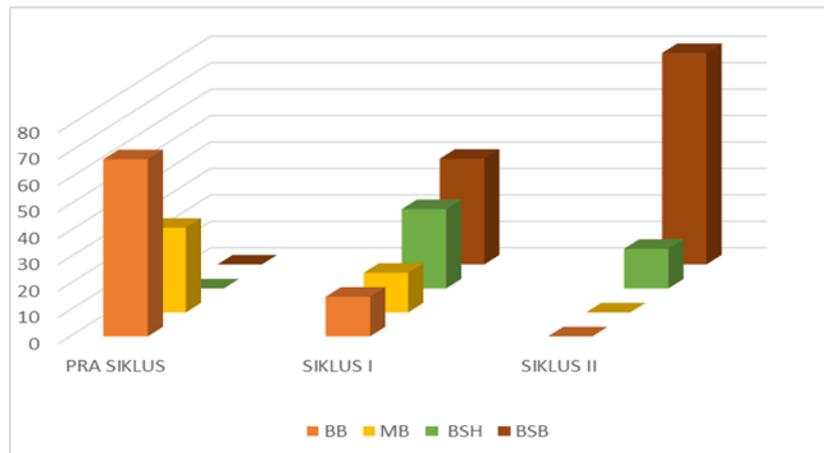
Rancangan penelitian mengikuti model tindakan Kurt Lewin, yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun strategi untuk mengatasi masalah yang ditemukan. Selanjutnya, rencana ini diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan untuk mengamati perkembangan siswa, yang kemudian dievaluasi dalam tahap refleksi guna menentukan langkah selanjutnya atau menyusun kesimpulan jika siklus telah selesai. Pendekatan ini memungkinkan penyesuaian strategi pembelajaran secara berkelanjutan, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa secara efektif.

3. Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilakukan di TK Bhakti Kusuma, Mustika Jaya, Kota Bekasi, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media pembelajaran kincir angka. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa kemampuan berhitung anak-anak di TK Bhakti Kusuma masih rendah. Sebagian besar anak berada pada kategori "Belum Berkembang" (BB) dan "Mulai Berkembang" (MB), sementara tidak ada anak yang masuk dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH) atau "Berkembang Sangat Baik" (BSB). Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi dalam metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Tabel 1. Hasil Peningkatan Pra Siklus- Siklus I- Siklus II

No	Hasil	Siklus II								Jumlah
		BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%	
1	Pra siklus	27	67,5	13	32,5	0	0	0	0	100
2	Siklus I	6	15	6	15	12	30	26	40	100
3	Siklus II	0	0	2	5	6	15	32	80	100



Gambar 1. Grafik Hasil Peningkatan Pra Siklus-Siklus 1-Siklus 11

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan kincir angka menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi anak untuk belajar dengan lebih baik. Sebelum dilakukan tindakan, sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenal dan memahami angka, terutama dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan. Anak-anak merasa bosan dengan metode pembelajaran yang konvensional, sehingga kurang termotivasi untuk belajar.

Namun, setelah diterapkan pembelajaran melalui kincir angka, anak-anak mulai menunjukkan respons yang positif. Mereka lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam setiap pertemuan pada Siklus I, terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak, meskipun masih ada beberapa anak yang memerlukan bantuan guru untuk memahami materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa media kincir angka efektif dalam membantu anak-anak memahami konsep berhitung dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Penting untuk dicatat bahwa keberhasilan ini tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi juga pada pendekatan yang melibatkan anak secara aktif dan kreatif. Dengan pendekatan yang tepat, seperti menggunakan kincir angka yang interaktif, anak-anak merasa lebih tertarik untuk belajar dan cenderung memahami materi dengan lebih baik. Hasil ini sejalan dengan prinsip "Bermain sambil belajar" yang diterapkan di TK Bhakti Kusuma, di mana pembelajaran dirancang agar anak-anak merasa nyaman dan senang, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Secara keseluruhan, penggunaan media kincir angka dalam pembelajaran berhitung di TK Bhakti Kusuma terbukti meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak. Namun, diperlukan upaya lanjutan untuk memaksimalkan hasil yang dicapai, termasuk peningkatan variasi media pembelajaran dan metode yang lebih inovatif untuk menjaga minat dan motivasi anak dalam belajar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada anak kelompok A di TK Bhakti Kusuma, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kincir angka dalam pembelajaran matematika efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Peningkatan terjadi pada pemahaman anak terhadap angka 1-10, kemampuan berhitung penjumlahan, dan kemampuan menghitung pengurangan. Media kincir angka berhasil membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, yang terlihat dari peningkatan signifikan dalam kemampuan berhitung anak. Sebelum tindakan, mayoritas anak berada pada kategori "Belum Berkembang" (BB) dengan 67,5% dan "Mulai Berkembang" (MB) dengan 32,5%. Setelah siklus I, persentase anak yang "Belum Berkembang" (BB) turun menjadi 15%, sementara yang "Mulai Berkembang" (MB) juga turun menjadi 15%. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan, dengan 15% anak berada pada kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH) dan 80% anak berada pada kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa daya serap siswa terhadap pembelajaran matematika meningkat dengan sangat baik dari pra siklus hingga siklus II.

5. Daftar Rujukan

- Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(1), 230–238.
- Delfia, E., & Mayar, F. (2020). Penanaman Konsep Berhitung Anak melalui Permainan Pencocokan Kepingan Buah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 338–350.
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99–106.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Eaching and Learning Strategies*. Rineka Cipta.
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*,

3(2), 238–248.

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64.

Izzatunnisa, N. N. (2019). *Pengembangan Roda Angka sebagai Media Pembelajaran Tematik bagi Peserta Didik Kelas V SD/MI*. UIN Raden Intan Lampung.

Sarahaswati, H., & Djoehaeni, H. (2019). *Mengenal Keaksaraan di Taman Kanak-Kanak*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa.

Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831.

Siswanti, D. N., Daud, M., Jalal, N. M., Nurmilasari, N., & Sunarty, S. (2022). PEMBERIAN MEDIA POSTER MELALUI INSTAGRAM SEBAGAI PSIKOEDUKASI TENTANG PENCEGAHAN TAWURAN REMAJA. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(5), 795–802.

Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.