

PENGARUH PERMAINAN KARTU TOSS TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN TK PEMBINA 3 PEKANBARU

Ria Novianti¹⁾, Yeni Solfiah²⁾

rianovianto.rasyad@gmail.com, habildaulaey@yahoo.co.id

Diterima: April 2017. Disetujui: Mei 2017. Dipublikasikan: Juli 2017

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji pengaruh permainan kartu toss terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru selama Bulan Oktober hingga November 2016. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan jumlah sampel 14 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru sebelum diberi perlakuan tergolong kurang, sedangkan sesudah diberi perlakuan permainan Kartu Toss tergolong cukup baik, karena sebagian besar anak telah memiliki kemampuan berhitung permulaan yang tergolong pada kategori cukup. Permainan Kartu Toss memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru, yakni sebesar 29.4%. Hal ini dapat diketahui dari adanya perbedaan berupa peningkatan kemampuan berhitung permulaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Kata kunci: Berhitung Permulaan, Bermain, Usia 5-6 Tahun

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* serta sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Salah satu tujuan dari kegiatan yang dilaksanakan di lembaga PAUD adalah memberikan layanan bagi anak usia 0-6 tahun agar semua aspek perkembangan pada diri anak dapat dapat terstimulasi dengan baik. Pendidikan yang tepat pada usia ini dipandang sangat penting, karena akan menjadi dasar bagi tahap-tahap berikutnya dalam kehidupan anak.

Berhitung merupakan kemampuan yang sudah mulai diberikan dasarnya di lembaga PAUD. Berhitung pada anak usia dini dimulai dari kemampuan untuk mengenal konsep bentuk, membedakan panjang pendek, besar kecil, banyak sedikit, serta urutan sering, misalnya aaaa, abab, dan seterusnya. Hal ini dilaksanakan dengan berbagai pendekatan yang sesuai dengan cara berpikir anak. Bila kemampuan berhitung permulaan ini telah dikembangkan sejak dini, maka ketika nantinya anak memasuki masa sekolah formal, anak tidak akan kesulitan dalam menguasai konsep hitungan yang lebih kompleks.

Kemampuan berhitung angka merupakan salah satu kemampuan yang diajarkan di PAUD sebagai dasar kemampuan dasar yang krusial, terutama pada anak usia 5-6 tahun yang berada pada level TK B karena mereka akan segera masuk ke jenjang pendidikan sekolah dasar. Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut Slamet (2011) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan ini sangat penting dikuasai oleh anak karena akan berguna dalam kehidupan sehari-hari dan dalam pemecahan berbagai persoalan matematis di tiap jenjang pendidikan. Kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 adalah: 1) membilang angka 1-10, 2) menghitung benda 1-10, 3) membaca lambang bilangan 1-10, 4) menghubungkan benda dengan bilangan 1-10.

Pembelajaran yang berarti terjadi terutama ketika bermain. Anak dapat menyalurkan naluri keingintahuannya, memperkuat koordinasi motorik kasar dan motorik halus, menggunakan kreativitas, meningkatkan keterampilan sosial dan disiplin ketika mereka bermain. Menyeimbangkan kegiatan bermain dan belajar penting dilakukan pendidik untuk membentuk kurikulum dan lingkungan pembelajaran anak-anak. Pemahaman pendidik tentang teori-teori perkembangan serta interaksi anak-anak dengan guru dan rekan dapat membantu guru merencanakan pembelajaran melalui bermain dengan lebih efisien.

Salah satu karakteristik perkembangan pada usia ini merupakan masa bermain, di mana anak melakukan kegiatan belajar melalui bermain sehingga harusnya kondisi ini menjadi dasar dalam memilih pendekatan belajar dengan anak, termasuk kegiatan berhitung permulaan. Kenyataannya dalam praktik pembelajaran PAUD, masih ditemukan pendidik yang mengajarkan berhitung permulaan dengan metode yang tidak sesuai dengan kekhasan perkembangan anak usia dini. Anak belajar dengan cara yang sama seperti pembelajaran di tingkat pendidikan dasar, duduk di kursi dengan buku bacaan dan alat tulis. Kegiatan belajar seperti ini dapat membuat anak merasa tidak nyaman dan terpaksa dalam belajar.

Selain kegiatan pembelajaran yang kurang menarik, hal lain yang menjadi permasalahan dalam berhitung permulaan anak adalah tuntutan orang tua yang semakin tinggi menginginkan anaknya yang duduk di bangku PAUD akan memiliki kemampuan berhitung yang baik. Hal ini menyebabkan banyak lembaga PAUD yang kemudian menerapkan pembelajaran berhitung angka yang cukup intensif bahkan memberikan les tambahan untuk memenuhi keinginan orang tua. Metode yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak tidak lagi menjadi perhatian, yang penting target untuk membuat anak bisa berhitung dengan baik, menjadi lebih utama.

Tuntutan orang tua agar anak mampu berhitung dengan baik, dan menganggap anak yang pintar adalah anak yang pintar matematika, tentunya menjadi keprihatinan bersama, karena bila anak merasa tidak gembira dan kurang nyaman dalam belajar, hasilnya pun akan tidak akan optimal. Selain itu anak

jugamerasa belajar sebagai suatu keterpaksaan sehingga ke depannya sulit untuk menumbuhkan minat untuk belajar pada diri anak. Cara paling tepat untuk menstimulasi perkembangan anak adalah melalui bermain karena menyenangkan dan sesuai dengan cara belajar anak. Hasil penelitian yang dilaksanakan Ria dan Febrialismanto (2014) di kelas B1 TK FKIP Unri menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun setelah bermain roda putar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui bermain efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Media kartu toss merupakan media belajar PAUD yang terdiri dari kartu-kartu seperti kartu remi dengan berbagai gambar menarik yang berfungsi memperkuat kemampuan untuk berkonsentrasi dan menguasai konsep behitung permulaan. Menurut Komariyah dan Soeparno (2010) “media permainan kartu angka memiliki dampak yang positif terhadap anak pada proses pembelajaran matematika.” Berdasarkan pendapat di atas dengan media permainan kartu toss dalam pembelajaran matematika anak TK dapat lebih mudah untuk memahami konsep-konsep berhitung, lebih termotivasi untuk belajar menghitung, memberikan warna dan cara yang menarik untuk belajar matematika, dapat merangkai ide-ide dan metode yang baru dalam menguasai konsep berhitung, dan dapat menumbuhkan minat untuk belajar matematika. Penelitian yang dilaksanakan oleh Nuryani dan Solihin (2015), menyimpulkan bahwa kemampuan anak dalam berhitung menjadi lebih meningkat setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan melalui permainan kartu angka modifikatif. Dengan strategi pembelajaran yang tepat dan efektif akan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di beberapa PAUD di Kota Pekanbaru, ditemukan bahwa anak usia 5-6 tahun yang belum menguasai konsep berhitung permulaan. Selama ini metode pembelajaran yang digunakan oleh guru lebih banyak menggunakan lembar kerja siswa dan alat permainan edukatif sederhana. Kegiatan tersebut dirasakan monoton dan kurang sesuai dengan konsep pembelajaran PAUD yang seharusnya melibatkan anak secara aktif dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian dirasakan perlunya sebuah media yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara bersamaan dengan cara bermain yang aktif dan kreatif.

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut, maka pengembangan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dalam pembelajaran berhitung permulaan dirasakan sangat perlu dilakukan. Oleh karena itu melalui penelitian dosen muda ini peneliti akan menggunakan Media Kartu Toss untuk melihat pengaruhnya pada kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2010) menyatakan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang

terkendali. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan melalui proses analisis yang meliputi: a) deskripsi data hasil penelitian, b) pengujian persyaratan uji analisis dan uji normalitas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor x dimungkinkan (Hipotetik)				Skor x Yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
Pretest	8	32	20	3	10	15	13,14	2,656
Posttest	8	32	20	3	19	24	18,57	2,928

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Sebelum Perlakuan (Pretest)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		14
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.45915593
Most Extreme Differences	Absolute	.160
	Positive	.118
	Negative	-.160
Kolmogorov-Smirnov Z		.597
Asymp. Sig. (2-tailed)		.868
a. Test distribution is Normal.		

Tabel 3. Uji Normalitas Hasil Permainan Kartu Toss Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	<i>Sig. (2-tailed)</i>	Kesimpulan
Sebelum Perlakuan	0.868	H ₀ diterima
Setelah Perlakuan		

Tabel 4. Hasil Uji Regresi

Model Summary ^b							Change Statistics		
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.543 ^a	.294	.236	2.560	.294	5.008	1	12	.045

a. Predictors: (Constant), Nilai_Pretest

b. Dependent Variable: Nilai_Postest

Tabel 5. ANOVA

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	32.812	1	32.812	5.008	.045 ^a
	Residual	78.617	12	6.551		
	Total	111.429	13			

a. Predictors: (Constant), Nilai_Pretest

b. Dependent Variable: Nilai_Postest

Tabel 5. Coefficients

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10.710	3.579		2.993	.011
	Nilai_Pretest	.598	.267	.543	2.238	.045

a. Dependent Variable: Nilai_Postest

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan Kartu Toss terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 3. Adapun kemampuan berhitung sebelum perlakuan permainan Kartu Toss kemampuan anak

berada pada kategori cukup hanya 1 orang atau 7,14%, sedangkan yang kemampuannya berada pada kategori kurang ada 13 orang atau 92,86%. Artinya sebelum dilakukan perlakuan dengan kartu toss kemampuan berhitung anak masih dalam kategori belum berkembang. Hal ini bertolak belakang dengan apa yang dijabarkan oleh Smith (2009) bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan universal yang tampaknya mudah diperoleh pada usia dini. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang diberikan di Taman Kanak-Kanak.

Adapun kemampuan berhitung setelah diberikan perlakuan kartu toss adalah sebanyak 78,57% anak yang memiliki kemampuan berhitung permulaan yang tergolong pada kategori cukup, sedangkan yang kemampuan berhitung permulaannya pada kategori kurang berkurang, yakni 27,27%. Oleh karena itu dapat digambarkan bahwa terdapat pengaruh terhadap kemampuan berhitung. Penggunaan kartu toss saat perlakuan menjadikan kegiatan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Hal yang sama disampaikan oleh Mursid (2015) bahwa pengelolaan sarana bermain atau media akan menciptakan situasi belajar sambil bermain yang menyenangkan dan mengembangkan kemampuan. Permainan toss yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media visual. Selanjutnya menurut Azhar Arsyad (2007) media permainan toss atau media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

Pengaruh penggunaan media permainan toss terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun berdasarkan hasil observasi dan analisis data dapat diketahui hasil *pre test* (92,86% kategori kurang dan 7,14 pada kategori cukup) dan *post test* (78,57% kategori cukup dan 27,27 % kategori kurang).

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terlihat bahwa nilai F sebesar 5.008 dengan Sig. **0.045** atau lebih kecil dari 0.05 maka diputuskan ada pengaruh nyata dan signifikan permainan kartu toss terhadap kemampuan berhitung permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. Nilai t sebesar 2.238 dengan Sig. **0.045** atau lebih kecil dari 0.05 maka diputuskan ada pengaruh permainan kartu toss terhadap kemampuan berhitung permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.

Berdasarkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.294, maka besaran pengaruh permainan kartu toss terhadap kemampuan berhitung permulaan Anak Usia 5-6 Tahun sebesar 29.4%. Penggunaan media permainan toss dalam proses belajar mengajar dapat membantu anak untuk memahami dan mengembangkan kemampuan berhitung permulaan. Menurut Dina Indriana (2011) media pembelajaran visual mempermudah anak untuk memahami pesan dengan baik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut: (1) kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru sebelum diberi perlakuan permainan Kartu Toss tergolong rendah, karena sebagian besar anak memiliki kemampuan berhitung permulaan pada kategori kurang; (2) kemampuan permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru sesudah diberi perlakuan permainan Kartu Toss tergolong cukup baik, karena sebagian besar anak telah memiliki kemampuan berhitung permulaan yang tergolong cukup.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Charlesworth, Rosalind. 2005. *Experiences in Math For Young Children*. Washington: Delmar
- Debora Hidayah. 2013. "Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Membilang Melalui Penggunaan Kartu Hitung Bergambar". Repository UPI
- Dina Indriana. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press. Yogyakarta
- Howard Gardner. 1993. *Multiple Intelligences: The Theory and Practices*. New York: Basic Books.
- Jarot Wijanarko. 2010. *Multiple Intelligences, Anak Cerdas, Ceria, Berakhlak*. Banten: Happy Holly Kids.
- Jonathan Sarwono. 2012. *Pendekatan Kuantitatif dengan SPSS*. Elexmedia Komputindo: Jakarta.
- Komariyah dan Soeparno. 2010. "Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ajar Operasi Campuran Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN Babat Jerawat Surabaya". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 10 (1), 63-73
- Morrison George S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Nurani Yuilani Sujiono. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Nurhayati., Solihin. 2015. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kartu Modifikasi, *Jurnal UPI*. Volume 3 No.1
- Ria Novianti. 2011. *Asessmen Anak Usia Dini*. Pekanbaru : Riau Press
- Ria Novianti., Febrialismanto. 2014. Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Educhild*. Volume 3 No. 2.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar PAUD*. Bandung: Hikayat.
- Smith, Susan Sperry. 2009. *Early Childhood Mathematics*. Washington: Pearson
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta
- Susanto, ahmad 2011. *Perkembangan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Pt Rineka Cipta
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta ; Power books
- Syaiful Sagala. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.