

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK  
MELALUI PERMAINAN MENAKAR AIR DI TK  
AISYIYAH KOTO KACIAK MANINJAU  
RATNA JUITA**

**ABSTRAK**

Perkembangan hitung anak dalam menakar air di TK Aisyiyah Koto Kecil Indonesia masih rendah (di bawah KKM yang diterapkan). Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan perkembangan hitung anak.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media alat-alat di air, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan hasil penelitian anak. Selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Terlihat dengan adanya tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak meningkat, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Kata kunci : berkomunikasi, bermain menakar air dan menghitung

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak yang ada dijalur pendidikan sekolah, sebagai lembaga pra sekolah yang telah ditetapkan oleh undang-undang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003 ayat 3, “Pendidikan Anak Usia Dini pada pendidikan formal berbentuk **Taman Kanak-kanak**”.

Untuk dapat menggali atau mengembangkan keterampilan, daya cipta, sikap, imajinasi dari diri anak. Para guru sebaiknya dapat menciptakan situasi pendidikan yang kondusif yaitu member rasa aman, tentram dan menyenangkan bagi anak. Disamping itu dengan bermain pun anak dapat mengembangkan potensi dari diri anak sebagaimana prinsip-prinsip pembelajaran di TK “bermain sambil belajar, belajar sambil bermain”.

Usia dini anak lebih senang dengan kegiatan bermain tanpa kita sadari dengan bermain dapat membantu anak untuk pengertian atau informasi yang lain. Kemudian anak juga dapat memahami suatu konsep dan dapat mengembangkan seluruh aspek pengembangan anak sesuai dengan pendapat Piaget.

Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan serta mengarahkan kemampuan diri untuk memperoleh penguasaan atas sesuatu yang baru dan diperlukan juga suatu hubungan yang dinamis antara pendidikan dan peserta didik.

Melalui kegiatan pembelajaran diharapkan seluruh aspek-aspek pengembangan anak dapat berkembang secara optimal sesuai kurikulum TK tahun 2004, aspek-aspek pengembangan yang harus dikembangkan. Pembiasaan yang meliputi moral dan agama serta pengembangan sosial, emosi dan kemandirian.

Sesuai tujuan Depdiknas (2004-5) yang mengatakan “membentuk anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan dasar.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan tenaga pendidik yang profesional, tenaga pendidik yang professional adalah guru yang dapat memahami perkembangan anak, membimbing, menyusun dan melaksanakan program pembelajaran serta menyediakan dan menguasai media pembelajaran segala aspek dapat dicapai.

Pengembangan moral dan nilai-nilai agama untuk meningkatkan ketaqwaan pada Allah Yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka melaksanakan nilai agama dengan baik. Pengembangan sosial dapat membina anak mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan yang lain dan anak pun dapat menolong dirinya sendiri.

Pengembangan berhitung dapat dilakukan dengan cara permainan menggunakan air dengan timbangan atau dengan menggunakan liter air. Permainan berhitung diperlukan untuk menumbuh

kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis dengan kata lain permainan di TK. Pengembangan dasar matematika secara mental siap mengikuti ke tingkat dasar. Pengenalan konsep bilangan, lambing bilangan, warna, bentuk, ukuran ruang dan posisi berbagai alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Karena untuk menghadapi era globalisasi, program pendidikan harus mampu memberikan bekal kepada peserta didik untuk memiliki daya saing tinggi dan tangguh. Daya saing yang tangguh dapat terwujud jika peserta didik memiliki kreatifitas, kemandirian, kemampuan dasar dan mudah menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat dan keterampilan dasar membaca, menulis dan berhitung, merupakan prasyarat untuk menguasai mata pelajaran pada pendidikan yang lebih tinggi.

Pembelajaran berhitung di TK diberikan secara terintegrasi pada program pengembangan kemampuan dasar sesuai Direktur Jendral Pendidikan Nasional nomor 6205/C/DS/1999 tanggal 27 juli 1999 “Keterampilan membaca, menulis dan berhitung melalui bermain”.

Disinilah guru memberikan yang terbaik buat anak untuk dapat menerima pengajaran dari kemampuan yang lebih tinggi dan mampu memberikan bimbingan yang bersifat individual atau bersifat kelompok kecil karena kemampuan anak tidak sama. Pada usia 3 tahun minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Di sekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka seringkali ditemui dimana-mana misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender bahkan pada kue ulang tahun anak. Oleh karena itu angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah permainan berhitung seyogyanya mulai dikenalkan pada anak.

Namun kenyataannya pembelajaran kemampuan berhitung, ketersediaan media dan alat yang digunakan guru kurang bervariasi, hal itu menyebabkan pembelajaran kemampuan berhitung pada anak kurang menarik sehingga kemampuan yang diharapkan belum tercapai secara maksimal dan sering memberikan penugasan seperti SD. Keadaan ini menyebabkan anak merasa tertekan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka cepat bosan dan kurangnya rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran hitung tersebut.

Selanjutnya, untuk meminimalkan permasalahan tersebut, peneliti akan meng-aplikasikan permainan menimbang air dalam meningkatkan kemampuan berhitung di TK Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau. Tujuan peneliti agar dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, dan anak pun merasa senang dalam pembelajaran tersebut.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Hakikat Anak Usia Dini**

Anak usia dini menurut Aisyah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan

anak pada keluarga, (family child care home), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK dan SD. Sedangkan anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah:

- a. Egosentrisme
- b. Cenderung melihat dan memahami satu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri.
- c. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan.
- d. Anak adalah makhluk sosial.
- e. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial.
- f. Anak merupakan pribadi yang unik.
- g. Kaya dengan fantasi
- h. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif
- i. Daya konsentrasi yang pendek
- j. Masa usia dini disebut masa belajar yang potensial
- k. Masa usia dini disebut masa golden age (masa emas).

Karakteristik anak usia dini menurut Aisyah (2007:3) adalah:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Memiliki pribadi yang unik
3. Suka berfantasi dan berimajinasi.
4. Masa paling potensial untuk belajar.
5. Menunjukkan sifat egosentris
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
7. Sebagai bagian dari makhluk sosial

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia dini itu adalah makhluk sosial yang unik dan kaya dengan potensi. Untuk itu lingkungan disekitar anak perlu memberi ransangan' motivasi, dan bimbingan agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan optimal.

## **Hakekat Pengembangan Kognitif**

Blom dalam Sunarto (2004:11), pengembangan kognitif anak usia dini adalah proses belajar, baik disekolah maupun diluar sekolah menghasilkan tiga pembentukan kemampuan yang dikenal dengan Taksonomi Bloom yaitukemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan kognitif menggambarkan penguasaan pengetahuan yang merupakan hasil belajar. Brekde Kamp dan Copple dalam Musfiroh (2008:8) “ pengetahuan tentang sekolah dibangun lewat interaksi daan informasi yang didengarnya”.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa anak berkembang melalui berbagai aspek perkembangan dan pengetahuandari proses belajar serta bagaimana anak berinteraksi dengan orang lain.

## **Pengertian Kognitif**

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa kanak-kanak. Kognitif merupakan suatu aktifitas mental yang tinggi dan melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah, menyimpan informasi yang berasal dari luar, dan menggunakan saat dibutuhkan. Menurut Piaget dalam Musfiroh (2005:63), kognitif adalah aktifitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia.

Sedangkan Santrock dalam Hergenbahn (2008:87) menyatakan bahwa kognitif mengacu pada aktivitas mental tentang bagaimana informasi masuk ke dalam pikiran,disimpan, dan ditransformasikan serta dipanggil kembalidan digunakan dala aktifitas kompleks serta berfikir. Menurut Sujiono (2008:23) kognitif adalah suatu proses berfikir,yaitu kemampuan individuuntuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian dan peristiwa. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.

## **Hakekat Bermain**

### **Pengertian Bermain**

Menurut para ahli, bermain itu mengandung arti bagi kehidupan anak. menurut Frobel dan Prianto (2003:48) bahwa bermain merupakan sarana untuk belajar. dalam suasana bermain perhatian anak terhadap pelajaran dapat lebih besar. Olehkarena itu, pelajaran yang diberikan akan lebih menarik dan menyenangkan hati anak sehingga hasilnya akan lebih baik. Menurut Santoso dan Kamtini (2005:47) bermain merupakan kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

### **Hasil**

#### 1. Kondisi Awal

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan pengembangan berhitung anak dalam kegiatan mengelompokkan dan mencocokkan jumlah gambar masih rendah. Terlihat pada hasil persentase kategori amat baik 0%, baik 8,2%, cukup 29,4% dan rendah %.

#### 2. Siklus I

Hasil rata-rata yang diperoleh siklus I pertemuan pertama adalah anak yang berada amat baik belum nampak, namun baik %, cukup %, dan nilai rendah %.

#### 3. Siklus II

Hasil rata-rata yang diperoleh siklus II pertemuan pertama adalah anak yang berada kategori amat baik 40%, baik 61,4%, dan kategori cukup 24% dan rendah 0%. Pertemuan kedua nilai rata-rata anak pada kategori amat baik 22,6%, baik 66,8% dan cukup 10,6 %.

Pada pertanyaan ketiga, “Apakah anak dapat mengelompokkan botol besar, kecil dan sedang?” 16 anak menjawab dapat dengan persentase 80% dan 4 anak menjawab tidak dengan persentase 20%.

### **Pembahasan**

Berdasarkan dari hasil penelitian mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui menakar air di TK Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau, adapun pembahasan guna untuk menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Setelah melihat kondisi awal tentang berhitung anak, peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau melalui menakar air.

Dari Hasil yang diperoleh dari siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik, dimana tingkatan penilaian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilannya sebagai berikut:

1. Mengelompokkan benda-benda dari yang paling kecil sampai yang paling besar terjadi peningkatan pada siklus I 47% dan siklus II 67%.
2. Anak menakar air dengan mencocokkan angka yang disebutkan pada siklus I 53% dan pada siklus II 80%.
3. Anak mampu mengelompokkan botol besar, kecil dan sedang pada siklus I 47% dan pada siklus II 67%.
4. Anak mampu menakar sambil menghitung kedalam botol pada siklus I 27% dan siklus II 60%.
5. Anak dapat berhitung dengan lancar pada siklus I 33% dan pada siklus II 60%.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dari Bab I sampai Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. TK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia 4 tahun sampai 6 tahun
- b. Pada hakekatnya anak usia dini merupakan upaya untuk memberikan stimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK.
- c. Kemampuan yang dimiliki oleh anak perlu dikembangkan di TK karena pada usia dini saat yang paling tepat untuk mengembangkan potensi anak.
- d. Kognitif anak perlu dikembangkan sejak dini agar kecerdasan sensoris anak akan berkembang dengan baik.
- e. Kegiatan menakar air merupakan suatu kegiatan untuk mengembangkan daya pikir anak karena dalam proses pelaksanaan kegiatan menakar air, anak akan menggunakan anggota tubuh terutama tangan.
- f. Media pembelajaran pada lembaga pendidikan anak usia dini sangat menunjang perkembangan dan mendorong pengetahuan anak untuk berkembang.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik perhatian dan minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran.
2. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

3. Pihak sekolah hendaknya menyediakan media dan alat-alat untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.
4. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berhitung melalui metode dan media pembelajaran yang lain.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna membawa wawasan.



## DAFTAR RUJUKAN

- Anggani. Sudono, 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Dep. Pendidikan dan Kebudayaan
- Asnita, 2009. *Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Lempar Kelereng di TK IPHI*. Payakumbuh.
- Dahliarti Rusli. 2011. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. UNP.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1991/1992. *Petunjuk Teknis Proses Belajar di TK*.  
.....1991/1992. *Petunjuk Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. 2000. *Permainan berhitung di TK*. Jakarta
- .....2003. Undang-undang RI no. 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Citra Umbara
- .....2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Dra Hj. Yuisofriend, M.Pd. *Pengembangan MTK Anak Usia Dini*, Universitas Negeri Padang.
- Kristiani. *Bermain Merupakan Kehidupan Bagi Anak*. Desain Pimpinan Pusat Badan Pembina TK Islam (BPTKI). Jakarta.
- Fitri Linda. 2004. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Lotto Angka di TK Permata Bunda Kec. Harau*.
- Jamaris Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan AUD*. Jakarta.
- Prayitno. 2004. *Anak Bermutu dan Pendidikan Bermutu*. Depdiknas.
- Hartati Sopia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta. Grasindo.
- Mahyudin Ritawati. 2007. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang FIP UNP.
- Hartati Sri. 2003. *Media Pengajaran TK*. PGTK FIP UNP. Padang.
- Syamsiatih. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif Permainan di TK*.
- Yuiyofriend. 2000. *Pengembangan Matematika AUD*. UNP.