

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI BERMAIN SIMBOLIK MENGGUNAKAN MEDIA ALAM
KELOMPOK B3 DI TK AISYIYAH RAPPOKALLING KOTA
MAKASSAR**

Hardalia Hamzah¹, Tasrif Akib², Arie Martuty³
Universitas Muhammadiyah Makassar

Article Info	ABSTRAK
Article history: Published Mei 31, 2024	Hardalia Hamzah, 2024. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Bermain Simbolik Menggunakan Media Alam Kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Tasrif Akib, dan Pembimbing II Arie Martuty.
Kata Kunci: Berhitung Permulaan, Bermain Simbolik, Media Alam.	Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling. Terlihat pada aspek kognitif kemampuan berhitung permulaan anak masih tergolong rendah. Pada aspek ini anak masih belum bisa menghitung dengan lambang bilangan, mencocokkan benda dengan angka, mengenal bentuk huruf konsonan, dan mengurutkan lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada Kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 17 anak didik, 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Hasil rekapitulasi data pada siklus I nilai menunjukkan angka 35,29% dan siklus II naik menjadi 76,64% dan dapat dikatakan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu, melalui kegiatan bermain simbolik menggunakan media alam dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut (Amri, N.A., & Rahmat, M.Y. 2023). Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (masa emas). Semua aspek perkembangan pada anak sangat penting untuk dikembangkan salah satu nya yaitu aspek perkembangan kognitif. perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan intelegensi, pola pikir anak mengenai

hal-hal yang ada dilingkungan anak. Kemampuan berhitung merupakan salah satu bagian kegiatan dari perkembangan kognitif karena berhitung merupakan proses berfikir anak dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Kemampuan berhitung merupakan salah satu bagian kegiatan dari perkembangan kognitif karena berhitung merupakan proses berfikir anak dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sederhana. mengembangkan kemampuan berhitung terutama dalam konsep bilangan yang merupakan dasar dalam mengembangkan kemampuan matematis. (Anisa:2022). Pembelajaran matematika pada anak usia dini haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan yaitu dengan cara bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi seseorang. Kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan. (Risanti et al. 2017:6) Bermain memiliki banyak jenisnya dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satu jenis bermain yang dapat digunakan yaitu bermain simbolik.

Bermain simbolik mengajak anak untuk berimajinasi dengan menggunakan benda-benda disekitar mereka untuk meningkatkan kemampuan berhitung mereka. Bermain simbolik adalah jenis permainan yang melibatkan anak dengan benda-benda yang biasanya bukanlah mainan, anak-anak akan menggunakan benda disekitarnya untuk mewakili perasaannya. (Wahyuni:2022). Misalkan anak bermain peran (jual-jualan), kemudian anak menggunakan media alam untuk dijadikan barang jualannya. Menurut Smith (2017), media alam memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Pengalaman langsung dengan alam dapat merangsang rasa ingin tahu, observasi, dan eksplorasi, yang pada gilirannya dapat memperdalam pemahaman konsep-konsep ilmiah. Dengan demikian, media alam tidak hanya menjadi alat pendidikan, tetapi juga menjadi lingkungan yang mendukung perkembangan kognitif dan emosional anak didik. Maka dengan menggunakan media alam dalam bermain simbolik untuk meningkatkan berhitung permulaan pada anak sangat cocok. Dalam permasalahan anak usia dini, seringkali ditemukan masalah dalam kemampuan berhitung seperti mengenal angka. Hal ini juga ditemukan pada anak didik yang berada di kelompok B3 TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di TK Aisyiyah Rappokalling pada tanggal 22 - 25 Agustus 2023 ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan kognitif di kelas yaitu ketidakmampuan anak berhitung permulaan pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar karena terlihat pada aspek kognitif kemampuan berhitung permulaan, seperti anak belum mampu mencocokkan angka dengan tulisannya maka dari itu kemampuan berhitung permulaan anak masih tergolong rendah. Pada aspek ini anak masih belum bisa menghitung dengan lambang bilangan, mencocokkan benda dengan angka, mengenal bentuk huruf konsonan, mengurutkan lambang bilangan. dan belum mempergunakan bermain simbolik menggunakan media alam dalam hal berhitung terutama dalam penjumlahan dan pengurangan. Hasil wawancara kepada guru kelas mengatakan bahwa pada aspek kognitif terutama dalam berhitung permulaan masih belum efektif.

Hal ini dapat dilihat dari 17 anak didik, 13 diantaranya belum mampu berhitung permulaan secara efektif. Maka peneliti tertarik untuk menerapkan kegiatan yang bisa meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dengan bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling kota Makassar. Kegiatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain Simbolik penggunaan media alam di anggap mampu memecahkan masalah di atas, karena bermain simbolik penggunaan media

alam sangat cocok untuk peningkatan kemampuan berhitung. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui Bermain Simbolik Menggunakan Media Alam Kelompok B3 TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar.

2. METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak didik menjadi meningkat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Alasan menggunakan kualitatif karena pertama menggambarkan dan mengungkapkan kejadian yang dialami di tempat penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Rappokalling yang beralamat di Jl. Muhammad Jufri No.34 Kelurahan Tammua Kecamatan Tallo Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Populasi dari penelitian terdiri dari kelas kemudian diambil 1 kelas melalui random sampling kemudian terpilihlah kelompok B3. Siklus I sebanyak 3 kali pertemuan lalu dilanjutkan pada siklus II sebanyak 3 kali pertemuan dengan memperbaiki perkembangan yang kurang dalam siklus 1, menggunakan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah lembar observasi dan lembar penilaian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dengan menyajikan tabel presentase masing-masing tabel dan selanjutnya di tarik kesimpulan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi langsung pada proses pembelajaran berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas mengajar guru dan belajar anak dalam kegiatan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam dan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan ini dilihat pada setiap siklus. Data didapatkan dari hasil analisis berdasarkan indikator pembelajaran dan dokumentasi, kemudian dianalisis ke dalam bentuk kuantitatif pada tahap analisis data kuantitatif, setiap indikator penilaian dari setiap anak dihitung dan dilakukan penilaian melalui skor serta dibuat persentasinya. Rumus yang digunakan dalam analisis data deskriptif kuantitatif sederhana untuk mencari persentase, mengacu pada pendapat Sudjono (Rindha, 2011: 7) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

F= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n= Jumlah persentase/banyaknya individu/indicator

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah diberi tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% anak berada pada tingkatan kemampuan berkembang sesuai harapan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan.

Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi.

Kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar pada siklus 1 pertemuan 1, II, dan III diperoleh data 2 anak belum berkembang (BB), 9 anak mulai berkembang (MB), 6 anak berkembang sesuai harapan (BSH). Kemudian untuk lebih memperjelas data hasil observasi tersebut dapat disimpulkan kedalam tabel rekapitulasi hasil observasi siklus I.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Siklus I

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Belum Berkembang	2	11,74%
2	Mulai Berkembang	9	52,94%
3	Berkembang Sesuai Harapan	6	35,29%
4	Berkembang Sangat Baik	-	-
Total		17	100%

Dari hasil rekapitulasi observasi siklus 1 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar Kelompok B3 dapat diperoleh bahwa dari 17 anak didik terdapat 6 anak kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 35,29%, 9 anak kriteria mulai berkembang (MB) dengan presentase 52,94%, 2 anak kriteria belum berkembang (BB) dengan presentase 11,74%.

Kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar pada siklus 2 diperoleh data yaitu 4 anak mulai berkembang (MB), 7 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 6 anak berkembang sangat baik (BSB). Kemudian, untuk memperjelas data hasil observasi tersebut dapat disimpulkan kedalam tabel rekapitulasi hasil observasi siklus II

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Siklus II

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Belum Berkembang	-	-
2	Mulai Berkembang	4	23,52%
3	Berkembang Sesuai Harapan	7	41,17%
4	Berkembang Sangat Baik	6	35,29%
Total		17	100%

Dari hasil rekapitulasi hasil observasi siklus II dapat diperoleh bahwa dari 17 anak didik terdapat 3 anak kriteria mulai berkembang (MB) dengan presentase 23,52%, 7 anak kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 41,17%, 6 anak kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan presentase 35,29%.

Hasil penelitian aktivitas kegiatan belajar mengajar pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan telah mengalami peningkatan sesuai target sesuai target yang telah ditentukan dalam kegiatan bermain simbolik menggunakan media alam, anak antusias melakukan kegiatan mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan akhir pada siklus II.

Hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II, kemudian berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap observasi siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling telah berhasil sesuai dengan kriteria yaitu 76,46%. Dengan demikian, peneliti dan guru

berkesimpulan pelaksanaan tindakan peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Berikut rekapitulasi hasil observasi siklus I dan siklus II peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II

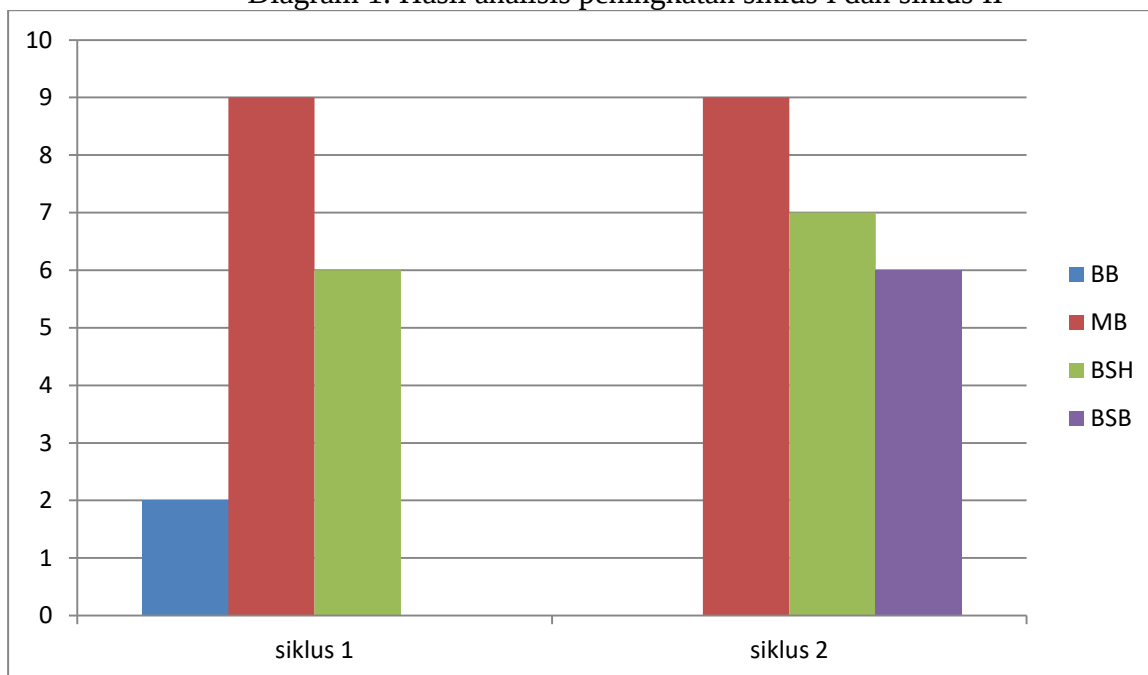
No	Kriteria	Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase
1	Belum berkembang	2	11,74%	-	-
2	Mulai berkembang	9	52,94%	9	23,52%
3	Berkembang sesuai harapan	6	35,29%	7	41,17%
4	Berkembang sangat baik	-	-	6	35,29%
Total		17	100%	17	100%

Tabel 4. Hasil analisis peningkatan siklus I dan siklus II

No	Kriteria	Siklus	Jumlah Anak	%
1	BSH & BSB	1	6	35,29%
2	BSH & BSB	2	13	76,46%

Berikut adalah diagram untuk lebih memperjelas hasil analisis peningkatan siklus I dan siklus II.

Diagram 1. Hasil analisis peningkatan siklus I dan siklus II



Berdasarkan hasil rekapitulasi data pada siklus I nilai menunjukkan angka 35,29% dan siklus II naik menjadi 76,64% dan dapat dikatakan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu, melalui kegiatan bermain simbolik menggunakan media

alam dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa melalui bermain simbolik menggunakan media alam dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak Kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus I. Pelaksanaan pada kegiatan bermain simbolik belum berjalan dengan maksimal sehingga indikator keberhasilan belum tercapai, sebagaimana yang telah ditetapkan terbukti dari hasil observasi siklus I dengan kategori mulai berkembang (MB). Pada siklus II kegiatan bermain simbolik menggunakan media alam terlaksana dengan baik sehingga indikator keberhasilan tercapai dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dengan ini hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling dapat ditingkatkan melalui bermain simbolik menggunakan media alam..

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, N. A., & Rahmat, M. Y. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI PUZZLE TETRIS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PUSAT PAUD TUNAS INTI BATURAPPE KECAMATAN BIRINGBULU KABUPATEN GOWA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1316-1323.
- Astuti, L. & Prasetyo, D. (2017). Enhancing Social Skills Through Engagement with Natural Media. *Journal of Environmental Psychology*, 9(4), 123-135.
- Astuti, L. (2020). Emotional Well-being and Nature-Based Play in Early Childhood. *Journal of Environmental Psychology*, 11(1), 75-85.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2018). *Mathematics in early childhood and primary education* (3rd ed.). New York, NY: Routledge.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen. Dirjen PNFI, 2010
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Depertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak Dan Sekolah Dasar, 53(9), 1689–1699.
- Geary, D. C. (2018). *The development of mathematical cognition and the learning of mathematics*. New York, NY: Guilford Press.
- Ginda Anisa. 2022. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Pemanfaatan Media Jam Pintar Pada Siswa B2 TK Al-Kautsar Bandar Lampung*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hasanah, N. U., Jaya, M. T. B. ., & Surahman, M. (2018). Bermain Lompat Tali dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 1–9. jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/download/14957/10909
- Jayanthi, I. A. M., Marsono, M., Made, G. J., & Komang, S. I. (2022). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Bahan Alam. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 21-32.
- Jones, M., Lee, A., & Clark, R. (2018). Effective Use of Natural Media in Early Childhood Education. *Early Childhood Research Quarterly*, 33(2), 45-53.
- Kemendiknas. (2014). *Permendikbud No 146 Tahun 2014*. Permendikbud Repblik Indonesia, 8(33), 37
- Linda.(2020). *Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media berbasis bahan alam di paud islam*. Skripsi tidak diterbitkan. Mataram: UIN Mataram.
- Mendikbud. (2014). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan*

- Anak Usia Dini.
- PERMENDIKBUD NO.137 Tahun 2014 <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf>
- Rahman, B. (2017). Exploring the Benefits of Natural Media in Early Childhood Education. *Journal of Nature-Based Education*, 5(1), 15-25.
- Rahman, B. (2018). Physical Benefits of Playing in Natural Environments for Children. *Journal of Nature-Based Education*, 6(2), 30-40.
- Risanti, R., et al. (2017). Bermain Simbolik Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1-26.
- Roberts, L., & Clark, M. (2017). Symbolic Play and Mathematical Development in Early Childhood. *Early Education Journal*, 40(3), 215-222.
- Romba, S. S., & Latif, F.(2021). Implementasi Penggunaan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 118-126.
- Siti Komariah, A., Yulianingsih, Y., & Kurnia, A. (2021). Hubungan Antara Kegiatan Bermain Make A Match Dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Generasi Emas : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 96105. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/7082/3599>
- Smith, J. (2017). The Role of Natural Media in Science Education. *Journal of Environmental Education*, 45(3), 210-218.
- Smith, J., & Jones, M. (2017). The Role of Symbolic Play in Early Mathematical Development. *Journal of Early Childhood Education*, 45(2), 123-135.
- Sri Wahyuni. 2022. Pengaruh Bermain Simbolik Terhadap Kreativitas Anak 4-5 Tahun Di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum. Skripsi tidak diterbitkan. Batusangkar: Universitas Islam Mahmud Yunus Batusangkar.
- Sutrisno, A. & Wijaya, H. (2017). The Impact of Natural Media on Children's Cognitive Development. *Journal of Child Development Studies*, 12(2), 67-78.
- Wijaya, H. (2019). Cognitive Development Through Nature-Based Play Activities. *Journal of Child Development Studies*, 14(3), 50-60.