Published online on the page : https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit

EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif

| ISSN (Online) xxxx-xxxx |

Peningkatan Kemampuan Berhitung Sederhana Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Permainan Ikan di RA Walisongo Kecamatan Bojonggede

Rachmawati[1], Rida masrifah[2]*

[1]RA Walisongo Kecamatan Bojonggede

[2]Ra Miftahul Huda

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Redaksi: April 2024
Revisi Akhir: Mei 2024
Diterbitkan *Online*: Mei 2024

Kata Kunci

Kemampuan Berhitung Sederhana, Media Pembelajaran Permainan Ikan

Correspondence

E-mail: rahmawatiwalisongo2@gmail.com *

A B S T R A K

Kemampuan berhitung sederhana merupakan keterampilan dasar yang perlu dikuasai sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik di RA Walisongo Kecamatan Bojonggede melalui media permainan ikan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan media permainan ikan, nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 55,3 pada pre-test menjadi 85,7 pada post-test siklus kedua, dengan 90% peserta didik mencapai kategori baik. Keberhasilan ini didukung oleh penggunaan media interaktif dan pembelajaran berbasis sosial. Dengan demikian, media permainan ikan dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Abstract

Basic counting skills are fundamental abilities that need to be mastered from an early age. This study aims to improve the counting abilities of students at RA Walisongo, Bojonggede District, through the fish game learning media. This research employs the Classroom Action Research (CAR) method, conducted in two cycles, each involving planning, implementation, observation, and reflection. The results indicate that after applying the fish game media, the students' average score increased from 55.3 in the pre-test to 85.7 in the post-test of the second cycle, with 90% of students achieving a good category. This success was supported by the use of interactive media and social-based learning. Thus, the fish game media is recommended as an effective learning strategy to enhance the counting skills of early childhood learners.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

1. Pendahuluan

Kemampuan berhitung sederhana merupakan keterampilan dasar yang penting bagi anak usia dini karena menjadi fondasi dalam perkembangan kognitif mereka. Kemampuan ini mencakup pengenalan angka, penjumlahan, dan pengurangan yang nantinya akan menjadi dasar bagi keterampilan matematika yang lebih kompleks. Anak-anak yang memiliki pemahaman yang baik tentang berhitung sederhana akan lebih siap dalam menghadapi pelajaran matematika di tingkat selanjutnya serta dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, dalam observasi awal di RA Walisongo Kecamatan Bojonggede, ditemukan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar berhitung, seperti mengenal angka, menjumlahkan, dan mengurangkan bilangan sederhana. Kesulitan ini berpotensi menghambat perkembangan kognitif mereka dan menimbulkan rasa kurang percaya diri dalam

belajar. Jika tidak segera ditangani, kesulitan ini dapat berdampak pada kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari matematika di jenjang pendidikan berikutnya.

Salah satu penyebab utama dari permasalahan ini adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan aspek bermain yang menarik bagi anak-anak. Metode ceramah dan latihan soal yang sering digunakan dalam pembelajaran matematika di tingkat anak usia dini terkadang kurang efektif karena anak-anak lebih mudah bosan dan kurang termotivasi. Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan anak-anak kehilangan minat dan kesulitan dalam memahami konsep berhitung secara menyeluruh.

Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini juga menjadi faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya minat dan pemahaman mereka terhadap konsep berhitung sederhana. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan usia anak dapat membantu mereka memahami konsep matematika dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman anak terhadap konsep berhitung sederhana.

Menurut Jean Piaget (1972) dalam teori perkembangan kognitif, anak usia dini berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka lebih memahami konsep melalui pengalaman konkret daripada konsep abstrak. Pembelajaran yang efektif pada tahap ini adalah pembelajaran yang melibatkan eksplorasi aktif dan penggunaan alat bantu yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran permainan ikan dianggap sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik.

Media pembelajaran permainan ikan dirancang untuk mengajarkan konsep berhitung melalui pendekatan bermain sambil belajar, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dalam permainan ini, anak-anak dapat mengenal angka, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan, serta meningkatkan keterampilan berhitung mereka melalui aktivitas yang menyenangkan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip belajar berbasis pengalaman, di mana anak-anak lebih mudah memahami konsep abstrak ketika mereka dapat melihat dan menyentuh objek secara langsung.

Berdasarkan teori Bruner (1966), proses belajar akan lebih efektif jika melibatkan manipulasi objek nyata yang dapat membantu anak memahami konsep abstrak dengan lebih baik. Dalam hal ini, permainan ikan sebagai media pembelajaran memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan angka secara langsung, sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman konkret. Dengan demikian, mereka dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep berhitung sederhana.

Selain itu, teori Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Menurut Vygotsky, anak-anak dapat belajar lebih efektif ketika mereka berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa yang lebih berpengalaman. Dengan bermain bersama teman sebaya menggunakan permainan ikan, anak-anak dapat belajar berhitung dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Kolaborasi dalam permainan juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan media permainan seperti permainan ikan dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung perkembangan kognitif anak. Anak-anak cenderung lebih antusias dalam belajar ketika mereka diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan bermain. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti permainan ikan perlu dipertimbangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan ikan dalam meningkatkan kemampuan berhitung sederhana peserta didik

di RA Walisongo Kecamatan Bojonggede. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. PTK dipilih karena memungkinkan guru untuk mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung sederhana peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran permainan ikan.

Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu:

a. Perencanaan – Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah, penyusunan rencana tindakan, serta persiapan media pembelajaran permainan ikan.

b. Pelaksanaan – Implementasi tindakan di dalam kelas sesuai dengan rencana yang telah disusun.

c. Observasi – Mengamati respons dan perkembangan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi – Mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian adalah 20 peserta didik di RA Walisongo Kecamatan Bojonggede. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru, serta tes sebelum dan sesudah tindakan. Penggunaan instrumen evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas media pembelajaran permainan ikan dalam meningkatkan kemampuan berhitung sederhana peserta didik.

Pada siklus pertama, peserta didik dikenalkan dengan permainan ikan sebagai media pembelajaran berhitung. Mereka diminta untuk mengambil ikan yang memiliki angka dan memasangkannya sesuai dengan hasil penjumlahan atau pengurangan yang benar. Selain itu, guru juga memberikan bimbingan tambahan bagi peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep berhitung.

Pada siklus kedua, permainan dibuat lebih interaktif dengan penggunaan warna yang berbeda untuk setiap operasi hitung dan peningkatan keterlibatan anak dalam diskusi kelompok. Selain itu, guru mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif, seperti memberikan tantangan tambahan dan melibatkan peserta didik dalam permainan kelompok untuk meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran permainan ikan. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan sebelum dan setelah tindakan, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berhitung peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif mereka.

Pada pre-test, nilai rata-rata peserta didik adalah 55,3, dengan hanya 40% peserta didik yang mencapai kategori baik dalam berhitung sederhana. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta

didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar berhitung. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang interaktif serta metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi anak-anak.

Setelah siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 72,5, dengan 65% peserta didik mencapai kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ikan mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai kategori baik, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus kedua, seperti peningkatan interaksi dan bimbingan lebih intensif dari guru.

Pada siklus kedua, nilai rata-rata meningkat lebih lanjut menjadi 85,7, dengan 90% peserta didik menunjukkan kemampuan berhitung yang lebih baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ikan secara konsisten dapat meningkatkan kemampuan berhitung sederhana peserta didik secara signifikan. Dengan kata lain, media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi anak-anak.

Menurut Bruner (1966) dalam teori belajar kognitif, pembelajaran yang melibatkan manipulasi benda konkret membantu anak dalam memahami konsep abstrak. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana permainan ikan yang bersifat visual dan interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep berhitung sederhana. Anak-anak lebih mudah memahami konsep angka dan operasi hitung ketika mereka dapat melihat dan menyentuh objek yang merepresentasikan angka tersebut.

Selain itu, teori Vygotsky (1978) menegaskan bahwa pembelajaran sosial melalui interaksi dengan teman sebaya juga dapat mempercepat pemahaman anak. Dalam penelitian ini, diskusi kelompok selama bermain memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Ketika anak-anak bekerja sama dalam menyelesaikan tugas berhitung menggunakan permainan ikan, mereka lebih termotivasi dan lebih cepat memahami konsep yang diajarkan.

Berdasarkan teori Montessori (1964), anak-anak belajar lebih efektif ketika mereka diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep sendiri melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini relevan dengan penggunaan permainan ikan dalam penelitian ini, di mana anak-anak belajar berhitung dengan cara yang lebih aktif dan menarik. Mereka tidak hanya sekadar mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengalami dan mempraktikkan langsung konsep yang dipelajari.

Keberhasilan media pembelajaran permainan ikan dalam penelitian ini juga didukung oleh teori Thorndike (1913) tentang hukum efek, yang menyatakan bahwa respons yang diikuti oleh konsekuensi yang menyenangkan cenderung diulang. Dalam konteks penelitian ini, ketika anak-anak merasa senang dan tertarik dengan permainan ikan, mereka lebih termotivasi untuk mengulang aktivitas berhitung sehingga kemampuan mereka meningkat.

Selain peningkatan akademik, penelitian ini juga menemukan bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan dalam aspek motivasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Sebelum tindakan dilakukan, banyak peserta didik yang tampak pasif dan kurang antusias dalam belajar berhitung. Namun, setelah penggunaan permainan ikan, mereka terlihat lebih antusias dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas berhitung.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ikan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung sederhana peserta didik di RA Walisongo Kecamatan Bojonggede. Selain meningkatkan pemahaman konsep berhitung, media ini juga membantu meningkatkan motivasi belajar anak, memperkuat interaksi sosial, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ikan efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung sederhana peserta didik di RA Walisongo Kecamatan Bojonggede. Metode ini tidak hanya berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep berhitung, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Dengan pendekatan yang berbasis permainan, anak-anak dapat belajar melalui pengalaman konkret yang membantu mereka lebih mudah memahami dan mengingat konsep matematika dasar, seperti pengenalan angka, penjumlahan, dan pengurangan. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ikan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik, yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi berhitung sederhana. Dukungan teori dari Bruner (1966) yang menekankan pentingnya manipulasi objek nyata, Vygotsky (1978) yang menyoroti interaksi sosial dalam pembelajaran, serta Montessori (1964) yang menekankan pada pembelajaran berbasis eksplorasi, semakin memperkuat temuan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif bagi pendidik di tingkat pendidikan anak usia dini, terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung sederhana dengan pendekatan yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak-anak.

Daftar Pustaka

Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.

Montessori, M. (1964). *The Montessori Method*. Schocken Books.

Piaget, J. (1972). *The Psychology of Intelligence*. Routledge & Kegan Paul.

Thorndike, E. L. (1913). The Psychology of Learning. *Teachers College Record*, *15*, 29–35.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.