

## PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI BENDA REALIA

Amanda Syahri Nasution<sup>1</sup>, Dwi Septi Anjas Wulan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
Email: mandasyahri@yahoo.com

### *Abstrak*

*Kemampuan berhitung sangat penting dimiliki anak. Namun pada kenyataannya kemampuan berhitung anak masih rendah. Penelitian ini bertujuan: 1) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dan 2) untuk mengetahui keefektifan benda realia dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal berjumlah 15 orang anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus I dan siklus II. Persentase peningkatan hasil pratindakan, siklus I dan siklus II kemampuan anak yaitu 12,23% untuk indikator berhitung angka 1 sampai 10 dengan benda realia dan 24,45% untuk indikator menuliskan banyak benda realia. Indikator keberhasilan pada siklus II mencapai 80%.*

**Kata Kunci:** Kemampuan Berhitung, Benda Realia, Penelitian Tindakan

### *Abstract*

*The numeracy skills of children are very important. Then the reality about numeracy skills of children was very low. This research aims: 1) to improve the numeracy skills of children and 2) to assess the effectiveness of object realia in improving numeracy skills of children. This research was action taken in the 2 cycles. The subjects were children in group B TK Aisyiyah Bustanul Athfal amounted to 15 children. Methods of data collection using observation and documentation. Analysis of the data used were quantitative and qualitative analysis. The results showed that an increase numeracy skills of children of the I cycle and the II cycle. The percentage increase result before action, the I cycle and the II cycle ability of children were 12.23% for the indicator counting numbers 1 to 10 with an object realia and 24.45% for the indicator write down many objects realia. Indicators of success in the II cycle reached 80%.*

**Keywords:** Ability Numeracy, Object Realia, Action Research

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak pada usia dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak usia dini dengan tujuan anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya sejak dini sehingga anak dapat berkembang secara wajar. Pendidikan pada anak usia dini bertujuan untuk anak memperoleh rangsangan secara intelektual, sosial,

dan emosional sesuai dengan tingkat usianya.

Anak usia 4 sampai 6 tahun merupakan masa penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Permendiknas No.58 tahun 2009 menyatakan bahwa Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak pada usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Fase

ini merupakan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, kemandirian agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayati & Muhayanto (2016:52) bahwasanya masa saat anak seusia itu merupakan tahap awal pengembangan kemampuan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan yang optimal maka perlu ada perencanaan dalam proses pembelajaran di TK yang meliputi media belajar, sumber belajar dan metode atau teknik belajar yang tepat, sehingga guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Aspek pengembangan anak akan dilihat dari aspek pengembangan kognitif yang dimiliki anak. Pengembangan kognitif anak merupakan proses kemampuan anak untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu.

Pengembangan kognitif anak juga diartikan sebagai kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan mencipta sebuah karya. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif adalah pengembangan kemampuan berhitung. Pembelajaran berhitung untuk anak usia dini dikenal juga sebagai pengembangan kecerdasan logika matematika.

Berhitung merupakan bagian dari logika matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar untuk mengembangkan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Berhitung pada anak TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif

saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional.

Depdiknas (2000:1) menyatakan kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Oleh karena itu, berhitung pada anak TK dilakukan secara menarik dan bervariasi dengan menggunakan media. Media merupakan cara terbaik untuk mengenal bilangan, mengembangkan kemampuan berhitung dan meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.

Pengamatan yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal menunjukkan adanya beberapa kendala pada proses pembelajaran kemampuan berhitung. Permasalahan lain yang terjadi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal pada pembelajaran berhitung masih menggunakan jari. Untuk menyebutkan dan menghitung urutan bilangan guru menunjukkan jarinya yang diikuti oleh anak kemudian anak menyebutkan dan menghitung jumlah jari yang ditunjukkan guru. Sedangkan untuk menunjukkan dua kumpulan benda guru menunjukkan jari kanan dengan jumlah yang lebih banyak dan jumlah jari kiri lebih sedikit, kemudian anak disuruh menjawab mana yang lebih banyak dan mana yang lebih sedikit. Hal ini terlihat dari sebagian anak malas berhitung dan asal-asalan. Anak tidak antusias berhitung dan tidak termotivasi melakukan pembelajaran berhitung sehingga kemampuan berhitung anak menjadi rendah.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka di TK Aisyiyah Bustanul Athfal akan dilakukan pembelajaran berhitung dengan memanfaatkan benda realia sebagai media belajar.

Benda realia merupakan media yang dapat dipandang dari segala arah dan diraba bentuknya seperti jenis tumbuh-tumbuhan, hewan dan lain-lain (Uno, 2009:140). Sejalan dengan itu Sadiman (2006:86) juga mengemukakan bahwa benda realia adalah benda sebenarnya dapat diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara melihat, mengamati dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu.

Media dan metode baru yang digunakan dalam pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi anak dalam menumbuhkan rasa antusias dan minat anak terhadap pembelajaran, sehingga peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai bahan masukan dalam memilih, serta memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran berhitung pada anak Taman Kanak-Kanak.

## 2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan atau *action research* dengan desain model Kemmis dan Mc Taggart. Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melaksanakan

penelitian tindakan (Arikunto, 2006:93) adalah sebagai berikut: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi untuk perencanaan tindak lanjut.

Pelaksanaan tindakan terdiri dari II siklus. Siklus I dilakukan 2 kali pertemuan dengan membahas materi dan rencana tindakan dengan menekankan kemampuan berhitung anak melalui benda realia. Siklus II dilakukan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran berdasarkan temuan yang diperoleh pada siklus I.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal berjumlah 15 orang anak. data penelitian diperoleh dari observasi, lembar kerja anak dan dokumentasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Penelitian

Setelah dilakukan pratindakan, siklus I dan siklus II diperoleh persentase kemampuan berhitung anak. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil pratindakan, siklus I dan siklus II kemampuan berhitung anak sebagai berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *PreTest* Kemampuan Berhitung Anak**

No.	Indikator	<i>PreTest</i>		Persentase Rata-Rata Hasil
		Observasi	LKA	
1	Berhitung angka dari 1 sampai 10 dengan benda realia	60%	71,11%	65,56%
2	Menuliskan banyak benda realia	51,11%	62,22%	56,67%

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Siklus I Kemampuan Berhitung Anak**

No.	Indikator	Siklus I		Persentase Rata-Rata Hasil
		Observasi	LKA	
1	Berhitung angka dari 1 sampai 10 dengan benda	55,56%	73,33%	70%

	realia			
2	Menuliskan banyak benda realia	65,56%	72,22%	68,89%

Berdasarkan tabel 1, kemampuan berhitung anak belum mencapai indikator keberhasilan sehingga guru harus melakukan tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan benda realia. Penggunaan media benda realia sebagai media pembelajaran diterapkan pada siklus I untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

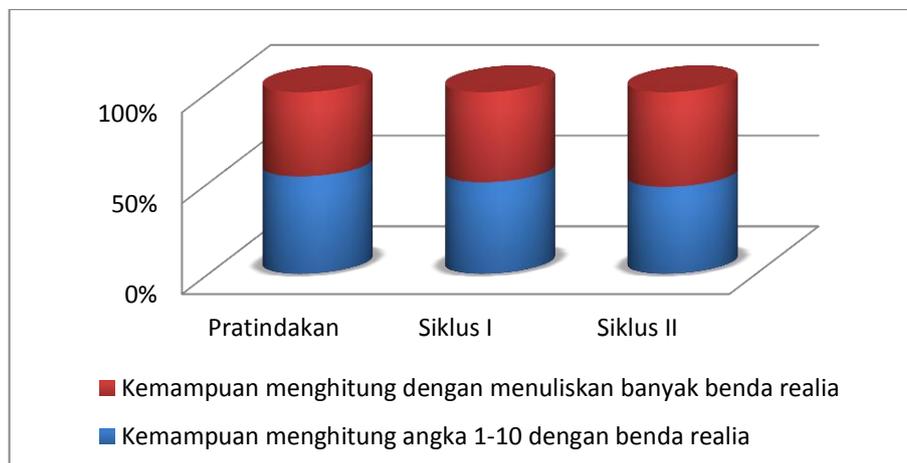
Berdasarkan tabel 2, persentase kemampuan berhitung anak dengan benda realia pada siklus I mengalami peningkatan berturut-turut untuk tiap pertemuannya. Peningkatan yang diperoleh pada akhir pertemuan siklus I belum mencapai 80% indikator

keberhasilan yaitu 70% dan 68,89% sehingga perlu dilakukan siklus II.

Kemampuan berhitung anak pada siklus II sudah mencapai 80% indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Hal ini menunjukkan bahwa media benda realia efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pembelajaran dengan media benda realia dapat memotivasi anak untuk menghitung.

Anak merasa antusias selama proses pembelajaran.

Efektifnya media benda realia dalam meningkatkan kemampuan anak dapat dilihat dari perbandingan hasil persentase yang diperoleh dari pratindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Perbandingan Kemampuan Berhitung Anak Pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar di atas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada masing-masing indikator kemampuan berhitung anak dengan benda realia pada pratindakan, siklus I dan siklus II dengan persentase peningkatan telah mencapai indikator keberhasilan. Persentase kemampuan

menghitung anak dengan benda realia pada pratindakan, siklus I dan siklus II meningkat 12,23% untuk indikator menghitung angka 1-10 dengan benda realia dan 24,45% untuk indikator menuliskan banyak benda realia.

### 3.2 Pembahasan

Kemampuan awal sebelum tindakan menunjukkan hampir seluruh

aspek kognitif anak belum berkembang secara optimal. Pencapaian pada seluruh indikator belum sesuai dengan indikator

keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Presentase kemampuan siswa pada kemampuan berhitung sebelum tindakan mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua.

Hasil Observasi kemampuan berhitung anak sebelum dilaksanakan tindakan sampai dengan siklus I menunjukkan peningkatan dan perubahan yaitu pada indikator kemampuan berhitung angka dari 1 sampai 10 di siklus I peningkatan hasil dari kondisi awal 65,56% meningkat menjadi 70% dan pada siklus II peningkatan sebesar 12,23% dari kondisi awal 65,56% meningkat menjadi 80,01%. Begitu pula kemampuan berhitung dengan menuliskan banyak benda di siklus I dari kondisi awal 56,67% meningkat menjadi 68,89% dan pada siklus II peningkatan sebesar 24,45% dari kondisi awal 56,67% meningkat menjadi 87,23%. Presentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berhitung yang dimiliki oleh anak pada setiap siklusnya sudah meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa melalui media realia anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Melalui media benda realia, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran sudah tidak memilah-milah antara bermain dan belajar, mampu menjadikan siswa menjadi pembelajar aktif, dan mampu menstimulasi perkembangan secara holistik dan membantu anak membangun pengetahuannya sendiri dengan cara mengalami secara langsung pengalaman tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari (2014:7) menyatakan bahwa penggunaan media realia lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar.

Sejalan juga dengan pendapat Rahmawati (2005:49) tentang pembelajaran melalui benda konkret secara langsung dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang bermakna. Manfaat media pembelajaran yaitu 1) menarik perhatian siswa, 2) meningkatkan motivasi belajar siswa, 3) menimbulkan persepsi yang sama dan mengatasi ruang dan waktu.

Secara umum guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun oleh peneliti. Pada setiap akhir tindakan dilakukan diskusi antara peneliti dan guru *wali kelas* terkait hasil pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai perbaikan pada siklus selanjutnya.

Penelitian ini dihentikan pada akhir siklus II dikarenakan pada siklus II hasil kemampuan anak sudah sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang distimulasikan melalui media pembelajaran yaitu benda realia selama siklus II ternyata telah membawa perubahan-perubahan seperti yang telah diharapkan, diantaranya meningkatnya kognitif anak khususnya membilang dan mengenal konsep bilangan. Peningkatan anak yang memiliki perkembangan kognitif tersebut menjadi bukti bahwa ternyata pembelajaran melalui media benda konkret menjadi salah satu cara yang efektif. Hal ini dibuktikan dengan terjadi perubahan secara bertahap mulai dari anak mampu berhitung banyak benda dan mengenal konsep bilangan, menjadi mampu membilang benda dan mengerjakan LKA. Pencapaian keberhasilan dalam siklus II ini tidak lepas dari upaya yang telah guru lakukan diantaranya dengan mengadakan persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran.

Langkah yang dilakukan dalam membilang banyak benda dan berhitung

dengan menunjuk benda (mengenai konsep bilangan dengan benda) mengerjakan LKA merupakan langkah pembelajaran berhitung dengan media realia yaitu pertama-tama, guru menentukan tujuan pembelajaran (meningkatkan kemampuan membilang banyak benda dan kemampuan membilang dengan menunjuk benda (mengenai konsep bilangan dengan benda), kedua, materi pembelajaran berdasarkan tema yaitu diriku. Ketiga, sub tema yang akan dibahas adalah kesukaan dengan cakupan tema mainan. Keempat, anak-anak berdiskusi tentang mainan kesukaan yang diketahui oleh anak dan menyebutkan ciri-ciri mainan tersebut. Kelima, metode pembelajaran yang akan digunakan adalah metode bercerita dan pemberian tugas. Keenam, selesai kegiatan guru melakukan penilaian dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi LKA.

Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya tentang kemampuan berhitung banyak benda dan membilang dengan menunjuk benda (mengenai konsep bilangan dengan benda) sudah baik, guru menyajikan kegiatan yang menjadikan anak sebagai pembelajar aktif dan menyenangkan bagi anak apabila pembelajarannya menggunakan benda realia. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran dalam aplikasi teori kognitif menurut Budiningsih (2003: 48-49) mengungkapkan bahwa anak akan dapat belajar dengan baik, terutama jika menggunakan benda konkret.

Dari paparan tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan media benda realia mendorong anak untuk berlatih membilang secara serius agar proses belajar menjadi baik.

Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, menunjukkan adanya peningkatan kognitif anak jika dibandingkan sebelum tindakan. Kognitif yang dimaksud adalah tentang kemampuan berhitung banyak benda peneliti mengambil keputusan bahwa penelitian ini sudah berhasil dan dihentikan karena peningkatan sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.

Melihat hasil yang diperoleh pada siklus II ini kemampuan anak dalam membilang benda mengalami peningkatan, sehingga indikator keberhasilan yang diharapkan dapat tercapai. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan sudah mencapai indikator keberhasilan sehingga dihentikan pada siklus II. Penelitian ini telah membuktikan bahwa media benda realia dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Medan Tahun Ajaran 2016/2017.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Kemampuan berhitung anak kelompok B Aisyiyah Bustanul Athfal meningkat dengan menggunakan benda realia.
- b. Kemampuan berhitung anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal setelah diterapkan dengan media benda realia efektif terlihat dari peningkatan persentase hasil siklus I dan siklus II yang signifikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, A. 2003. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan

- Universitas Negeri  
Yogyakarta.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dinas Peningkatan Mutu Taman Kanak-Kanak.
- Hidayat & Muhayanto. 2016. Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 Melalui Permainan Tutup Botol Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kepuhrejo Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2014/2015. *Journal CARE, Vol.3/2:51-64*.
- Lestari, N. 2014. Pengaruh Penggunaan Benda Realia Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan. *Pedagogik, Vol.2/2:1-8*.
- Rahmawati, Y. 2005. *Strategi Pengembangan Kreatifitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Tenaga dan Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sadiman, A. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Uno, B H. 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.