



Permainan “*Hunting The Treasure*” dalam Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Qur’an Kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Kabupaten Bogor

JTA

39

Nadia Maharani*, Haryanti Jaya Harjani

Research Paper
Phenomenology Research

Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, Indonesia

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang permainan *hunting the treasure*” dalam kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Al Qur’an Kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Kabupaten Bogor. Waktu penelitian pengamatan dilaksanakan pada bulan November 2020 sampai bulan Maret 2021. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif jenis fenomenologi, analisis penelitian dilakukan terus menerus sejak awal sampai akhir penelitian. Sumber data (sampel) dalam penelitian ini berkembang selama proses penelitian. Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan mengenal kemampuan berhitung anak di TKQ Kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Kabupaten Bogor menggambarkan bahwa dari 13 anak, ada 1 anak yang memiliki kriteria kurang berkembang dan ada 12 anak yang masuk kriteria berkembang sesuai harapan. Pada saat menjalankan permainan *hunting the treasure* anak sudah mampu menyebutkan, menunjukan, mengurutkan, memahami angka yang ada di papan permainan secara mandiri dan konsisten tanpa dibimbing oleh peneliti ataupun guru wali kelas.

Received: 27 Februari 2022

Accepted: 19 April 2022

Online: 28 April 2022

Keywords:

Permainan “Hunting The Treasure”, Berhitung, Anak.

Corresponding Author:

Nadia Maharani

Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia

Email: Nadiarani101995@gmail.com

© The Author(s) 2022

DOI: 10.47776/tunasaswaja.v1i1.343



CC BY: This license allows reusers to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, so long as attribution is given to the creator. The license allows for commercial use.

PENDAHULUAN

Menurut Reggio Emilia anak yang sukses adalah anak yang memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, kompeten, dan dipersiapkan dengan baik untuk masa depan. Hal ini juga mengakui pentingnya lingkungan untuk memberikan kesempatan belajar bagi anak-anak untuk menyelidiki, menganalisis, mempertanyakan, menguji ide, dan mengambil tindakan. Penekanan ditempatkan pada pengembangan keterampilan kolaboratif, keterampilan sosial, kemandirian, dan mengembangkan rasa memiliki. Anak-anak didorong untuk menggunakan bahasa dan media untuk menyelidiki, mengeksplorasi dan merefleksikan pengalaman mereka serta memberikan kesempatan bagi semua untuk belajar dan mengeksplorasi bersama.

KAJIAN TEORI

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang banyak dan kemampuan belajar yang hamper tidak terbatas. Mereka adalah penanya alami, pemikir kritis, kompeten, kreatif, dan penuh potensi. Anak ingin tumbuh berkembang dengan merasa aman, dihormati, dicintai, dan memiliki rasa memiliki yang nyata. Pendidikan anak usia dini sebagian besar dalam bentuk yang terorganisir. Guru dan anggota PAUD lainnya yang terlibat dalam pendidikan ini dituntut untuk sistematis serta metodis dalam cara kerja maupun tingkah lakunya. Ini membutuhkan efisiensi dalam format dan implikasinya. Dalam kerangka ini, istilah 'perawatan' memiliki banyak arti yaitu dalam memberikan pembelajaran, pemahaman atau informasi kepada siswa. Guru perlu memperhatikan aspek kepedulian dan perhatian dalam hal belajar, bermain, kesehatan, emosi, pola makan, gizi, serta psikoanalisis anak.

Anak-anak prasekolah dan taman kanak-kanak sering kali kesulitan mencocokkan nomor dan obyek yang diucapkan secara pribadi. Pelajari dua perbaikan cepat yang akan membantu anak dalam belajar lambat dan berhitung dengan benar. Seorang teman yang merupakan guru taman kanak-kanak baru-baru ini meminta pendapat tentang siswanya yang masih kesulitan menghitung. "Mereka tahu bagaimana mengatakan angka secara berurutan," katanya, "tetapi mereka terburu-buru dan tidak menghitung setiap benda satu per satu." Dia mendemonstrasikan dengan menggerakkan jarinya di sepanjang garis penghitung imajiner dan berkata "Satu dua tiga empat lima enam tujuh".

Pada taman kanak-kanak Negeri Silat-Hulu Kabupaten Kapuas Hulu, ditemukan bahwa pembelajaran kemampuan berhitung anak cenderung mengalami kebosanan. Hal ini disebabkan strategi pembelajaran yang digunakan guru masih monoton yakni dengan menggunakan bernyanyi, kalau pun ada tanya jawab hanya sedikit dan tanpa gambar. Sesuai pernyataan di atas maka diperlukan strategi yang baru dalam pembelajaran bidang kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan media gambar. Lebih khusus lagi, sering kali praktisi anak usia dini tidak mengajarkan matematika dan melihat kurikulum matematika memiliki potensi untuk membatasi pilihan anak-anak. Dengan demikian maka akan menghambat kemampuan anak untuk mengatur diri sendiri dan otonom (Macmillan, 2009, hlm.110). Membangun keterampilan berhitung yang kuat di masa kanak-kanak dan mengembangkan pola pikir berkembang pada siswa menjadi lebih penting karena pengaruh mereka yang kuat pada kinerja nanti.

Anak biasanya bermasalah dalam berhitung pada penjumlahan dan pengurangan. Anak terkadang kesulitan mengidentifikasi symbol angka tertulis. Anak sulit menghubungkan ide dari angka, misalnya symbol empat dan bagaimana angka empat hadir di dunia nyata, misalnya empat kuda, empat mobil, dan empat anak. Berikutnya adanya kelemahan dalam mengingat angka. Anak sulit menyebutkan dan menulis angka dengan benar.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak. Kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang terpenting bagi perkembangan anak. Kemampuan berhitung pada anak dapat dipraktikkan dalam segala aspek kehidupan sehari-hari. Piaget dalam Carton Dan Allen (1999:7-8) percaya bahwa anak-anak membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar yang berkesan bagi anak adalah melakukan pengamatan pada suatu obyek yang nyata dengan melibatkan seluruh inderanya. Proses pengamatan yang ditemukan anak memberikan pengalaman yang sangat bermakna bagi anak. Kemampuan berhitung pada anak usia dini adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan seluruh aspek dalam diri anak.

Anak usia dini membutuhkan stimulasi untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan selain stimulus media sangat membantu untuk mengembangkan kemampuan anak. Pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan dalam matematika diaktifkan ketika guru menyediakan sumberdaya serta lingkungan yang mendorong eksplorasi di alam bebas. Mereka juga harus memiliki pengetahuan konten subyek yang memadai dan idealnya minat pada ide-ide matematika. Mereka harus didorong untuk mengeksplorasi dan melatih kemampuan mereka dalam berbagai aktifitas yang tidak terstruktur. Pengalaman belajar ini harus

menyenangkan dan sesuai perkembangan sehingga anak tetap terlibat dalam aktifitas serta tidak putus asa. Permainan papan dan aktifitas lain yang melibatkan eksperimen angka dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berhitung mereka. Keterampilan materi seperti balok, teka-teki, dan bentuk juga dapat mendorong perkembangan berhitung anak.

Permainan *hunting the treasure* dapat membantu perkembangan kemampuan berhitung. Anak usia dini membutuhkan stimulasi untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan dan kemampuan anak. Anak akan terus bermain sepanjang aktifitas tersebut menghiburnya. Bermain bagi anak dapat diartikan belajar juga karena dengan bermain stimulus perkembangan otak dan lainnya dapat terlaksana. Permainan adalah stimulus yang tepat bagi anak. Permainan "*hunting the treasure*" dapat membantu perkembangan kemampuan kognitif anak, khususnya kemampuan berhitung anak.

Hurlock (1978, 134) menyatakan pengertian permainan adalah proses aktifitas fisik dan menyenangkan. Mirip dengan pernyataan di atas, Andang Ismail (2006: 5) menyatakan bahwa melalui permainan aktifitas, anak-anak dapat memperoleh pembelajaran yang terdiri kognitif, sosial, emosi, dan fisik aspek pembangunan. Melalui aktifitas bermain, anak-anak juga distimulasi untuk berkembang secara umum dan perkembangan pemikiran secara emosional atau sosial. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak kenal sampai pada anak yang ketahui, sampai dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Dari permainan, anak mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Selain itu, permainan bagi anak mengandung nilai-nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan berbagai aspek.

Permainan *hunting the treasure* adalah permainan yang dimodifikasi dari permainan tradisional yaitu permainan ular tangga. Permainan ini sangat populer dikalangan anak-anak di dalam negeri ataupun di luar negeri. Permainan ini sangatlah disukai oleh anak-anak karena permainan ini sangat mudah dan menyenangkan. Permainan ulartangga adalah permainan papan dimainkan oleh dua anak atau lebih. Permainan papan itu dibagi menjadi kotak dan terdiri dari tangga dan ular di beberapa kotak. Tidak ada standar dalam permainan ular tangga. Setiap orang dapat berkreasi pada papan mereka sendiri dengan jumlah kotak yang berbeda ular tangga (Agus N. Cahyo, 2011: 106).

Permainan *hunting the treasure* adalah suatu permainan pencarian harta karun. Permainan ini sangat menarik dan diminati oleh anak, dalam permainan ini anak bersosialisasi dengan lingkungannya. Permainan ini sangat mirip dengan permainan ular tangga, jenis permainan yang terbuat dari papan bermain digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini terbuat dari papan yang berisi kotak-kotak kecil yang berwarna-warni dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga keatas dan tangga kebawah yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Lalu di dalam kotak-kotak itu terdapat harta karun yang harus dibawa sampai angka terakhir yang ada di kotak tersebut. Pemain harus menghitung benda tersebut ke dalam kotak harta karun dan anak harus menyebutkan berapa harta karun yang mereka bawa serta menulis jumlah harta karun yang mereka dapatkan diakhir permainan.

Permainan *hunting the treasure* adalah bermain menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah permainan ini. Permainan ini bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana, dan praktis karena bahan permainannya dapat disimpan dan dipakai kembali. Permainan ini termasuk permainan tradisional ulartangga yang dimodifikasi dan dikembangkan menjadi permainan "*hunting the treasure*". Perbedaannya pada permainan "*hunting the treasure*", pemain akan mendapat harta karun yang ada di angka yang dilewati dan mengumpulkannya hingga pemain sampai di angka terakhir serta pemain harus menghitung harta karun yang mereka dapat dari permainan "*hunting the treasure*". Berbeda dengan ulartangga yang hanya saja mengikuti alur angka yang ada di papanpermainan. Seiring berkembangnya zaman permainan tradisional semakin kurang diminati oleh anak-anak karena adanya teknologi yang canggih seperti *smart phone*. Dengan permainan ini peneliti bermaksud untuk membangkitkan minat anak terhadap permainan tradisional dengan menggunakan media yang menarik, inovatif sebagai media, dan sarana pembelajaran. Permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anakusia 5 tahun sampai usia 6 tahun. Media permainan "*hunting the treasure*" mempunyai beberapa komponen diantaranya:

1. Papan Permainan

Papan permainan terbuat dari *banner* ukuran 200 cm x 200 cm berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan berbagai warna pada setiap kotak yang berjumlah keseluruhan sebanyak 100 kotak. Setiap kotak pemberhentian dadu mempunyai kejutan dimana ketika pemain berada pada nomer tersebut, pemain mendapatkan harta karun atau mendapatkan *zonk*. Dan di dalamkotak permainan ada juga tangga jika pemain tepat pada nomor di bawah tangga, otomatis pemain naik ke tangga tersebut. Jika pemain ada di kepala ular, pemain otomatis turun mengikuti tubuh ular sampai ke ujung ekor ular.

2. Dadu

Dadu dalam permainan "*hunting the treasure*" berbentuk kubus dengan masing-masing memiliki sisi mata dadu 1-6. Pengundian dadu dilakukan oleh pemain dengan satu kali setiap giliran.

3. Benda dua dimensi dan benda tiga dimensi

Benda yang ada di dalam kotak-kotak permainan harus dibawa oleh pemain sampai akhir permainan dan pemain harus bias membedakan mana benda dua dimensi dan benda tiga dimensi.

4. Kotak harta karun

Terdapat wadah berbentuk kubus dan diberi tulisan harta karun. Diakhir permainan, anak harus menghitung benda yang mereka dapat ketika bermain "*hunting the treasure*". Anak harus menulis jumlah harta karun yang mereka dapatkan dari permainan ini.

Tata cara permainan *hunting the treasure* yang harus dipatuhi oleh setiap pemain: (1) Tiap pemain bergantian melempar dadu; (2) Pemain jalan mengikuti angka dadu yang keluar, misalnya dadu menunjukan angka 3, pemain harus jalan 3 kotak pada papan permainan; (3) Apabilak otak yang dituju didapati kotak harta karun maka anak harus membawa harta karun tersebut sampai akhir permainan dan menghitungnya; (4) Apabila kotak yang dituju terdapat kepala ular maka pemain harus turun sesuai dengan ujung ekor ular, dan sebaliknya jika kotak yang dituju terdapat tangga maka pemain bisa naik otomatis sesuai panjang tangga; (5) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang banyak mengumpulkan harta karun, menghitung, dan menulisnya dengan benar.

Berhitung adalah bagian dari matematika yang terdiri dari penambahan, pengurangan, dan pembagian. Pembelajaran matematika kompetensi inti yang berkembang pada anak yaitu: 1) Anak memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah, melakukan penalaran, menghubungkan, membuktikan, serta dapat memilih strategi dan alat pemecahan masalah; 2) Mengkomunikasikan pemikirannya dengan menggunakan benda-benda konkrit dalam mengenal lambing bilangan; 3) Anak juga mampu melakukan pengukuran dan membandingkan obyek maupun ruang, membandingkan bentuk dua dan tiga dimensi, menjelaskan letak (lokasi) dan pergerakan benda; 4) Anak mampu memahami dan membuat pola, serta memperkirakan kelanjutan pola tersebut dan mengeksplorasi tentang kemungkinan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini berdasarkan informasi atau data (Kemdikbud, 2020). Berhitung adalah salah satu keterampilan paling dasar dalam matematika. Berhitung dimulai dengan kemampuan dasar untuk menghitung maju secara lisan dan berkembang menjadi keterampilan yang lebih maju seperti kemampuan untuk menambah dan mengurangi. Keterampilan matematika awal yang diperlukan terkait dengan berhitung adalah korespondensi satu-ke-satu, termasuk *seriation*, *cardinality*, dan nomoridentifikasi (Aubrey & Godfrey, 2003; Aunio et al., 2015; Ramani & Eason, 2015).

Berhitung tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari anak usia dini. Anak mulai mengenal sesuai tahapan usia. Anak usia dini sudah boleh diajarkan berhitung permulaan melalui berbagai cara. Kemampuan berhitung sangat penting bagi anak untuk mengikuti pendidikan selanjutnya di sekolah. Kemampuan berhitung untuk anak usia dini pada permulaan adalah kegiatan menyebutkan urutan bilangan. Adapun yang dimaksud dengan kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Pendapat di atas dapat dijabarkan dari kemampuan anak usia dini dalam berhitung yang disesuaikan oleh dirinya sendiri dan lingkungan anak. Banyak sekali anak usia dini yang kurang sempurna dalam berhitung, dengan belajar berhitung anak akan sangat mudah sekali untuk meningkatkan kemampuan berhitungnya. Anak usia dini mempunyai kemampuan yang sangat cukup untuk dikembangkan terutama dalam kemampuan berhitungnya maka pendidik akan lebih mudah meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Kegiatan belajar berhitung akan menyenangkan apabila pendidik melakukan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan berhitung seperti bermain congklak, bermain kartu, bermain ular tangga, dan permainan lainnya. Menurut Piaget yang dikutip oleh Susanto dalam bukunya perkembangan anak usia dini menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai suatu kegiatan belajar berpikir logis dan matematis dengancara yang menyenangkan dan tidak rumit. Kesimpulan yang dapat diambil dari pernyataan di atas adalah anak ingin belajar matematika dengan media yang mudah dan menyenangkan menurut anak dengan begitu anak bias memahami konsep berhitung dengan baik.

Pemahaman konsep bilangan terhadap anak perlu diberikan sejak dini dengan menggunakan cara-cara yang mudah dimengerti anak. Berhitung lebih menekankan pada bagian anak memahami konsep dasar agar tidak mengalami kesulitan nantinya. Tujuan khusus berhitung adalah agar anak lebih berpikir logis melalui pengamatan benda konkret sekitar serta bias melibatkan diri dalam lingkungan sekitar yang

kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung. Manfaat pembelajaran berhitung bagi anak antara lain untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar matematika yang benar, menarik, menyenangkan, dan menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung secara alami melalui kegiatan bermain. Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ketika kita mengasah kemampuan berhitung maka sangatlah penting bagi kehidupan anak selanjutnya. Anak akan menyukai berhitung jika penyampaiannya benar, menarik, dan menyenangkan bagi anak. Cara mengasah kemampuan berhitung pada anak ada banyak, hanya saja bagaimana cara pendidik yang menyampaikannya. Jika cara menyampaikannya benar dan menarik, otomatis anak akan senang dan anak tidak akan merasakan kesulitan dalam belajar berhitung.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif jenis fenomenologi. Analisis penelitian dilakukan terus menerus sejak awal sampai akhir penelitian. Sumber data (sampel) dalam penelitian ini berkembang selama proses penelitian. Menggunakan metode kualitatif fenomenologi karena: 1) Fenomenologi memungkinkan untuk mengetahui intisari dari permainan "Hunting The Treasure Dalam Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-Kanak Al-Qur'an Kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Kabupaten Bogor" tanpa tercampuri opini sebelumnya (epoche); 2) Memilih metode ini dengan pertimbangan bahwa kasus yang diteliti merupakan kasus yang memerlukan pengamatan; 3) Penelitian ini lebih mudah apabila berhadapan dengan kedekatan hubungan emosional antara peneliti dan responden sehingga akan menghasilkan suatu data yang mendalam. Penelitian ini menggunakan fenomenologi dari pemikiran Alfred Schutz yaitu lebih sistematis, komprehensif, dan praktis sebagai sebuah pendekatan yang berguna untuk menangkap berbagai gejala (fenomena) dalam dunia sosial.

Menurut Alase (2017), fenomenologi adalah sebuah metodologi kualitatif yang mengizinkan peneliti menerapkan dan mengaplikasikan kemampuan subyektivitas dan interpersonalnya dalam proses penelitian eksploratori. Kedua, definisi yang dikemukakan oleh Creswell dikutip Eddles-Hirsch (2015) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang tertarik untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengalaman sebuah fenomena individu dalam dunia sehari-hari contohnya studi fenomenologi tentang anorexia bagi beberapa orang yang terjadi dewasa ini. Metode fenomenologi dapat mendeskripsikan dan mengembangkan suatu fenomena secara apa adanya tanpa harus dibuat serta tanpa adanya manipulasi data didalamnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi karena didukung oleh ditinjau dari kedalamannya dan mengungkap pengalaman siswa.

Lokasi penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Al-Qur'an Kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Kabupaten Bogor khususnya anak usia 5 tahun sampai usia 6 tahun di sekolah tersebut. Dipilihnya lokasi tersebut karena terdapat kemudahan akses peneliti terhadap partisipan tersebut. Waktu penelitian pengamatan dilaksanakan pada bulan November 2020 sampai bulan Maret 2021. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subyek pada penelitian ini ada 13 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya belajar adalah proses penyamaan pesan-pesan yang dapat memberikan pengetahuan dari yang tidak tau menjadi tahu. Banyak cara yang bisa dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran. Hal ini sangatlah penting untuk menunjang tercapainya tujuan belajar yang telah ditetapkan. Pada dasarnya metode pembelajaran yang paling tepat bagi anak usia dini adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Dengan media pembelajaran yang tepat dan menarik maka akan menunjang tercapainya hasil belajar yang telah ditetapkan. Masih banyak proses belajar mengajar pada anak usia dini yang menggunakan media itu-itu saja seperti di Di TKQ Kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Kabupaten Bogor, tentunya anak akan merasa bosan. Maka dari itu, sangat diharapkan penggunaan media baru dan menarik dalam penyampaian pembelajaran yaitu "Permainan Hunting The Treasure Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun". Perkembangan anak didik dengan adanya media permainan ini maka anak akan senang sehingga pesan belajar akan dapat diterima dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5 tahun sampai usia 6 tahun di TKQ kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Kabupaten Bogor.

Penerapan metode "Permainan Hunting The Treasure Dalam Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5 Tahun Sampai Usia 6 Tahun Di TKQ Kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Kabupaten Bogor" adalah meningkatnya kemampuan berhitung anak.

Peneliti akan menguraikan hasil observasi dan wawancara dari penerapan permainan "hunting the treasure" dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak di TKQ kelompok B Nurul Asphia

Cimanggis Kabupaten Bogor pada proses kegiatan permainan “*hunting the treasure*”. Pada pertemuan pertama dan pertemuan ke dua anak belum paham tentang berhitung karena terbukti ada 10 anak yang memiliki kriteria belum berkembang kemampuan berhitungnya. Pada pertemuan ke tiga anak mulai sedikit memahami mengenal konsep berhitung dengan menggunakan media permainan “*hunting the treasure*” karena terbukti ada 7 orang anak yang memiliki kriteria berkembang dalam kemampuan berhitung. Pada pelaksanaan awal penelitian, anak sangat antusias dengan permainan “*hunting the treasure*” karena murid yang tidak terlalu banyak sehingga anak tidak terlalu lama menunggu gilirannya untuk bermain serta ada beberapa anak yang masih harus dibimbing dan diingatkan dalam menjalankan permainan “*hunting the treasure*”.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan maka hasil akhir penerapan permainan “*hunting the treasure*” dalam kemampuan berhitung pada anak usia 5 tahun sampai usia 6 tahun di TKQ kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Bojong Gede Kabupaten Bogor adalah peneliti akan menguraikan mengenai perkembangan kemampuan berhitung yang berjumlah 13 anak sebagai berikut:

Tabel 1.

Rekapitulasi Hasil Observasi dan Evaluasi Aktivitas Anak Didik Dalam Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun, TKQ Kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Bojong Gede Kabupaten Bogor

No	Nama	Nilai Normal Penelitian	Jumlah Skor Setelah Penelitian	Keterangan
1.	Anak A	40	36	Sangat baik
2.	Anak B	40	36	Sangat baik
3.	Anak C	40	34	Sangat baik
4.	Anak D	40	38	Sangat baik
5.	Anak E	40	37	Sangat baik
6.	Anak F	40	37	Sangat baik
7.	Anak G	40	26	Baik
8.	Anak H	40	37	Sangat baik
9.	Anak I	40	38	Sangat baik
10.	Anak J	40	38	Sangat baik
11.	Anak K	40	38	Sangat baik
13.	Anak L	40	37	Sangat baik

Keterangan:

SS (Selalu) = 31 - 40

S (Sering) = 21 - 30

K (Kadang-kadang) = 11 - 20

TP (Tidak Pernah) = 0 - 10

Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan mengenal kemampuan berhitung anak di TKQ kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Bojong Gede Kabupaten Bogor menggambarkan bahwa dari 13 anak, ada 1 anak yang memiliki kriteria kurang berkembang dan ada 12 anak yang masuk kriteria berkembang sesuai harapan. Pada saat menjalankan permainan “*hunting the treasure*” anak sudah mampu menyebutkan, menunjukkan, mengurutkan, dan memahami angka yang ada di papan permainan secara mandiri serta konsisten tanpa dibimbing oleh peneliti ataupun guru wali kelas. Hasil penelitian ini yaitu: (1) Kemampuan berhitung anak bertambah di taman kanak-kanak Al-Qur’an kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Bojong Gede Kabupaten Bogor dengan menggunakan permainan “*hunting the treasure*”; (2) Pelaksanaan kegiatan mengasah kemampuan berhitung dengan permainan “*hunting the treasure*” di taman kanak-kanak Al-Qur’an kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Bojong Gede Kabupaten Bogor berjalan

sesuai harapan peneliti dan pendidik; (3) Anak di taman kanak-kanak Al-Qur'an kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Kabupaten Bogor mengerti dan memahami konsep berhitung setelah menggunakan permainan "*hunting the treasure*".

Pada pelaksanaan pertengahan dan pelaksanaan akhir menunjukkan banyak sekali perubahan pada anak dalam melaksanakan proses permainan "*hunting the treasure*" terbukti pada anak yang pada penelitian awal masih harus dibimbing dan diingatkan; pada pelaksanaan pertengahan anak sudah bisa bermain sendiri tanpa bimbingan, anak sudah paham menghitung jumlah titik yang ada di dadu, jumlah kotak yang ada di papan permainan "*hunting the treasure*", anak sudah bisa menghitung jumlah harta karun yang telah mereka dapatkan selama bermain; dan anak sudah dapat mematuhi aturan yang ada dalam permainan "*hunting the treasure*".

Seluruh langkah-langkah pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti berjalan dengan lancar. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan bahwa hasil penelitian pada pelaksanaan awal mulai berkembang kemampuan berhitung anak dengan skor rata-rata 20 - 30 serta pada pelaksanaan pertengahan dan akhir mengalami peningkatan dengan mendapatkan rata-rata skor 34 - 38 dengan kriteria berkembang sangat baik.

Pembelajaran pada anak usia dini tidak harus dengan metode ceramah, melainkan dengan metode bermain sambil belajar karena permainan lebih menarik bagi anak. Anak akan merasakan kesenangan dan tidak akan merasa bosan dengan pembelajaran tersebut. Pembelajaran juga bisa menggunakan media yang menarik bagi anak, misalnya media permainan "*hunting the treasure*" untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Sebelum menggunakan permainan "*hunting the treasure*" menunjukkan bahwa hampir seluruh indikator kemampuan berhitung anak kurang berkembang. Menurut peneliti kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak pada pelaksanaan awal dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang terpaku pada lembar kerja siswa (LKS).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pelaksanaan awal menunjukkan adanya peningkatan hasil dari indikator yang akan dicapai jika dibandingkan dengan kondisi awal anak sebelum tindakan. Meskipun demikian peningkatan pada setiap pertemuan belum sesuai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Pada pelaksanaan pertama hasil yang dicapai sudah lumayan baik namun belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Menurut peneliti, hal ini disebabkan karena anak sedang melalui proses penyesuaian. Pada pelaksanaan pertengahan dan pelaksanaan akhir, peneliti mengoptimalkan permainan "*hunting the treasure*" agar menunjukkan adanya peningkatan. Kegiatan permainan "*hunting the treasure*" pada pelaksanaan pertengahan dan pelaksanaan akhir menunjukkan peningkatan yang lebih baik, anak lebih antusias mengikuti kegiatan bermain. Hampir semua anak mampu menyelesaikan tugas yang di dapat dalam permainan "*hunting the treasure*". Pencapaian pada pelaksanaan pertengahan dan pelaksanaan akhir pencapaian, sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Selain itu peneliti memberikan motivasi-motivasi berupa semangat kepada anak saat anak bermain, sehingga anak lebih semangat dalam melakukan aktivitasnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil temuan penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan mengenal kemampuan berhitung anak di TKQ kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Kabupaten Bogor. Dari 13 anak, ada 1 anak yang memiliki kriteria kurang berkembang dan ada 12 anak yang masuk kriteria berkembang sesuai harapan. Pada saat menjalankan permainan "*hunting the treasure*" terlihat anak sudah mampu menyebutkan, menunjukkan, mengurutkan, memahami angka yang ada di papan permainan secara mandiri dan konsisten tanpa dibimbing oleh peneliti ataupun guru wali kelas.

Saran

Permainan "*hunting the treasure*" dalam kemampuan berhitung pada anak usia 5 tahun sampai usia 6 tahun di taman kanak-kanak Al Qur'an kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Kabupaten Bogor dapat dilakukan sesuai dengan situasi kondisi anak, lingkungan sekolah, dan lingkungan anak saat beraktifitas.

REFERENSI

- A, M. (2010). *Mendirikan dan Mengelola Paud, Manajemen Administrasi dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Andriana, D. (2013). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta : Salemba Medika.
- Eliasa, Eva Imania. (2008). *Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini*. Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gonczy, Teresa. (2013). *The Importance Of Numeracy For Uk Early Learning Policy Page 5, Final Policy Analysis Research Paper Of Harvard University*.
- Guhl, Payton. (2019). *The Impact Of Early Math And Numeracy Skills On Academic Achievement In Elementary School Halaman 10, For The Degree Of Master Of Education Northwestern University*.
- Helaluddin. (2018). *Mengenal Lebih Dekat Dengan Pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif Halaman 8*. Artikel UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Hurlock, E. B. (1998). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
<https://svp.sch.id/early-childhood-education-ece/htm>. Diakses 23 November 2020 jam 13:12 P.M.
<https://kateshomeschoolmath.com/onetwofreefourfive-help-young-child-learn-count-correctly/htm>. Diakses 23 November 2020 jam 10: 10 P.M.
<https://www.education.vic.gov.au/parents/learning/Pages/numeracy-birth-year-2.aspx> htm. Diakses 01 Desember 2020 jam 13:12 P.M.
- Kapur, Radhika. (2018). *Early Childhood Education Page 1*. Article University Of Delhi.
- Kuswarno, E. (2009). *Metode Penelitian Komunikasi "Fenomenologi" (Konsepsi Pedoman dan Contoh Penelitiannya)*. Bandung: Widya Pedjajaran.
- Lexy, J. M. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:PT. Indeks.
- Mudjito. (2007). *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional .
- Mujib, F. (2017). *Metode Permainan - Permainan Edukatif*. Jakarta: Kencana.
- Nindito,Stefanus. (2005). *Fenomenologi Alferd Schutz: Studi tentang Kontruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial halaman 80. (Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 2, Nomor I, Juni*.
- Petrpvaska, Sonja. (2000). *Role of the Game in the Development of Preschool Child page 881. Jurnal Faculty of Educational Science, University "GoceDelcev", Krste Misirkov bb, Stip*.
[Researchgate.net/publication/343963754_Pembelajaran_Matematika_Anak_Usi_Dini_di_Masa_Pandemi_COVID-19_Tahun_2020](https://www.researchgate.net/publication/343963754_Pembelajaran_Matematika_Anak_Usi_Dini_di_Masa_Pandemi_COVID-19_Tahun_2020) diakses Kamis 12 November 2020, pukul 11:37 P.M.
- Sarlito, I. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syarifuddin, Agus. (20 Juni 2015). *Apa Dan Bagaimana Kesulitan Belajar Matematika Di Usia Dini*. Berita Kompasiana.
- Warren, Elizabeth. (2010). *Teaching Mathematics And Play-Based Learning In An Indigenous Early Childhood Setting: Early Childhood Teachers' Perspectives Page 719, Paper presented at the Annual Meeting of the Mathematics Education Research Group of Australasia Catholic University*.
- Wulansari, Mutiara. (2018). *The Effectivity Of Snakes And Ladders Game Media To Improve English Vocabulary Of Children Page 214, Diterbitkan Oleh Atlantis Press. Ini Adalah Artikel Akses Terbuka Di Bawah Lisensi CCBY-NC*.
- Yantini, Trifena. (2013). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Halaman 1. Jurnal Universitas Tanjungpura Pontianak*.
- Yuliani dan Sujiono. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Competing interests:

No conflict interest.

Funding:

None.

Acknowledgements:

Thank you to all those who have supported and helped this research.

About the Authors:

The author is a student and lecturer at Nahdlatul Ulama University Of Indonesia, Indonesia.

