

Bermain Simbolik Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Rika Risanti^{1*}, Lilik Sabdaningtyas^{2*}, Ari Sofia

FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

***e-mail:* rikarisanti69@yahoo.co.id, Telp: +6285609291377**

Abstrak : Symbolic Playi Increasing Children Ability to Count. The Problem in this research was children low ability to count at Tunas Harapan Kindergarten Sidowaras. The purpose of this study was to determine the correlation between symbolic play and ability to count. This study was used quantitative research and research method was correlational. The population of this study was all children Tunas Harapan kindergarten. The samples were 30 children that consisted of 18 boys and 12 girls. Sampling technique was purposive sampling. Data was collected by observation and documentation. Data was analyzed by using product moment correlation. The result of this study showed that there was a significant of correlation between symbolic play and ability to count with a coefficient r of 0.52.

Keywords: ability to count, early childhood, symbolic play

Abstrak: Hubungan Bermain Simbolik dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung anak pada TK Tunas Harapan Sidowaras. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dan metode penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian

ini adalah seluruh anak TK Tunas Harapan Sidowaras. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B berjumlah 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung dengan koefisien r sebesar 0.52.

Kata Kunci: anak usia dini, bermain simbolik, kemampuan berhitung

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Yuliani (2010) berpendapat bahwa anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin

tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah manusia kecil yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan suatu hal yang mereka temui dan

mereka amati di sekitar lingkungannya. Anak juga suka sekali melakukan pengamatan yang menjadi sumber pengetahuan serta pembelajaran bagi mereka, sehingga mereka akan mengetahui persamaan dan perbedaan suatu benda. Anak suka sekali melakukan kegiatan yang membuatnya penasaran karena pada masa anak berada pada masa keemasan sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas, karena hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Pendidik menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan perkembangan dan pertumbuhan mereka, karena pendidik merupakan fasilitator terbaik dalam memberikan stimulus yang tepat untuk anak usia dini, sehingga anak harus diberikan pendidikan yang tepat sesuai dengan

perkembangannya. Dengan demikian pendidik harus memberikan pendidikan sejak dini guna mengembangkan segala potensi yang anak miliki, sehingga anak akan lebih siap dalam memasuki pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi

.
Pendidikan untuk anak usia dini perlu diberikan sejak awal agar potensi mereka dapat dioptimalkan dengan tepat. Sejalan dengan ketentuan Peraturan Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014 Pasal 1 butir 10 yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki

pendidikan lebih lanjut. Kesimpulannya adalah pendidikan anak usia dini merupakan tempat yang utama dalam mengembangkan segala aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak, sehingga pendidik dan orang tua harus memberikan pendidikan sejak dini agar perkembangan mereka berkembang secara optimal.

Semua aspek perkembangan pada anak sangat penting untuk dikembangkan, salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Menurut Susanto (2011) perkembangan kognitif merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar. Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa

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. Susanto (2011) berpendapat, kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung

merupakan kegiatan yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, mengenal lambang bilangan, selain itu juga kemampuan berhitung termasuk kedalam bidang matematika yang selalu ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perlunya pengajaran sejak dini secara sederhana dan menyenangkan.

Pendidik merupakan faktor terpenting dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, mereka dapat memberikan stimulus melalui berbagai strategi, salah satunya yaitu melalui kegiatan bermain. bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai oleh anak usia dini karena pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain. menurut Sujiono (2010) Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi seseorang, sedangkan parten memandang bahwa kegiatan bermain

merupakan sarana sosialisasi yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan. Kesimpulannya adalah bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan dan tempat sumber pengetahuan.

Bermain merupakan aktivitas yang sangat disukai oleh anak usia dini, karena mereka bisa bergerak aktif dalam melakukan segala hal dan melalui bermain mereka dapat menemukan pengetahuan yang utuh, hal ini sejalan dengan pendapat Triharso (2013) yang menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberi informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Pemahaman tentang bermain juga membuka wawasan dan menetralkan pendapat kita sehingga menjadi

lebih luwes dalam menghadapi kegiatan bermain anak. Hasilnya segala aspek perkembangan anak dapat didukung sepenuhnya. Kita dapat memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, sehingga banyak sekali pengalaman dan pengetahuan yang anak dapatkan ketika anak dapat melakukan kegiatan secara langsung dan bereksplorasi. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten, bermain adalah pengalaman langsung yang melibatkan semua indra dan menggugah kecerdasan jamak seseorang, serta bermain juga merupakan kendaraan anak untuk belajar tentang bagaimana seharusnya belajar.

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. Patmonodewo (2013) berpendapat, Kegiatan dikatan bermain simbolik ketika anak menggunakan benda sebagai fungsi lain atau menggunakan benda tersebut dalam suatu permainan tertentu sesuai dengan daya imajinasi anak dan bermain pura-pura. Misalkan anak bermain dengan kartu-kartu, kemudian kartu-kartu tersebut digunakan sebagai pagar atau dinding sesuai dengan imajinasi anak. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain simbolik merupakan kegiatan bermain yang muncul pada usia pra operasional dan ditandai dengan bermain dengan menggunakan benda, menggaunakan benda sebagai fungsi lain, memanipulasi benda, dan

bermain pura-pura. Jenis-jenis kegiatan bermain tersebut dapat dijadikan sebagai bermacam-macam permainan yang dapat mengasah kemampuan anak terutama dibidang kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Tunas Harapan Sidowaras, terdapat masalah yang ditemukan, yaitu mengenai kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Anak kelompok B yang berjumlah 30 anak , ditemukan 14 siswa yang mampu melakukan penjumlahan sederhana dan 16 siswa yang tidak mampu melakukan penjumlahan sederhana, sedangkan ditemukan kembali 18 siswa yang tidak mampu melakukan pengurangan sederhana dan 12 siswa yang mampu melakukan pengurangan sederhana, dengan demikian peneliti mengambil masalah kemampuan berhitung untuk diteliti. Strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah

tersebut yaitu menggunakan bermain simbolik. Peneliti menciptakan tiga kegiatan permainan dalam penelitian ini yaitu permainan monopoli, ular tangga, dan senam fantasi, tujuannya adalah agar anak tidak merasa bosan dengan permainan-permainan yang akan diterapkan, dan kemampuan berhitung anak akan meningkat secara tepat.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan metode *korelasional*, yang bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain suatu variabel dengan variabel lainnya.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan Sidowaras Kecamatan Bumiratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah pada tahun ajaran 2016/2017.

Populasi dalam penelitian ini adalah

semua siswa TK Tunas Harapan Sidowaras berjumlah 50 anak, terbagi dalam kelompok A (usia 4-5 tahun) dengan jumlah 20 anak dan kelompok B (usia 5-6 tahun) dengan jumlah 30 anak. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2011) *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelompok B yang berjumlah 30 anak yang terdiri dari 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan, alasan pengambilan sampel yaitu karena masalah kemampuan berhitung ditemukan di kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Proses kegiatan anak dibuat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan

berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan yang sudah berisi lajur *checklist* dalam kisi-kisi instrumen penelitian.

Dimensi pada variabel bermain simbolik (X): bermain sesuai dengan imajinasi, menggunakan benda sebagai fungsi lain dan bermain pura-pura. Sehingga indikator bermain sesuai dengan imajinasi adalah memberikan nama pada mainan, memberikan peran pada manisan. Indikator menggunakan benda sebagai fungsi lain yaitu memamnipulasi benda untuk bermain, menggunakan benda sebagai simbol (pengganti) untuk bermain dan indikator bermain pura-pura adalah pura-pura menjadi sesuatu misalkan hewan. Masing-masing indikator memiliki empat kriteria penilaian yaitu Sangat Tepat dengan skor iv, Tepat dengan skor iii, Kurang Tepat dengan skor ii, dan Tidak Tepat dengan Skor i. Indikator

bermain simbolik yaitu (i) anak memberi nama pada mainan, (ii) anak memberi peran pada mainan, (iii) memanipulasi benda untuk bermain, (iv) menggunakan benda sebagai simbol (pengganti) untuk bermain, dan (v) pura-pura menjadi sesuatu misalkan hewan. Hasil uji validitas yang telah dilaksanakan di PAUD Mawar sebesar 0.189, hal ini berarti 5 item dinyatakan valid karena r hitung lebih besar dari r tabel.

Dimensi pada variabel kemampuan berhitung (Y): penjumlahan sederhana dan pengurangan sederhana. Sehingga indikator penjumlahan sederhana adalah melakukan penjumlahan angka dan melakukan penjumlahan gambar. Indikator pengurangan sederhana adalah melakukan pengurangan angka dan melakukan pengurangan gambar. Masing-masing indikator memiliki empat kriteria penilaian yaitu Sangat

Tepat dengan skor iv, Tepat dengan skor iii, Kurang Tepat dengan skor ii, dan Tidak Tepat dengan Skor i. Indikator kemampuan berhitung yaitu (i) melakukan penjumlahan angka, (ii) melakukan penjumlahan benda, (iii) melakukan pengurangan angka, dan (iv) melakukan pengurangan benda. Hasil uji validitas yang telah dilaksanakan di PAUD Mawar sebesar 0.343, hal ini berarti 4 item dinyatakan valid karena r hitung lebih besar dari r tabel.

Setelah melakukan uji validitas instrumen kemudian dilakukan uji reliabilitas instrumen yang dilakukan terhadap 5 item bermain simbolik dan 4 item kemampuan berhitung dan memperoleh nilai α bermain simbolik = 0.678 dan nilai α kemampuan berhitung = 0.612. Berdasarkan Uji reliabilitas instrumen dapat dikatakan reliabel apabila nilai α lebih besar daripada r_{tabel} . Oleh karena itu dapat

disimpulkan bahwa instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

Teknik yang digunakan untuk pengujian dalam penelitian ini adalah teknik analisis korelasional yaitu bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain simbolik dengan kemampuan berhitung anak. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk pengujian hipotesis penelitian, dalam pengujian hipotesis digunakan syarat ketentuan analisis data dengan mencari nilai normalitas untuk mengetahui besaran sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak dan uji korelasional untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* serta mendeskripsikan data sebagai data penjas sebelum dilakukan perhitungan korelasional. Langkah-langkah mengolah data: (i) Uji Asumsi yang terdiri

dari uji normalitas dan uji linieritas (ii) Uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bermain Simbolik

Bermain simbolik terdiri dari memberi nama pada mainan, memberi peran pada mainan, memanipulasi benda untuk bermain, menggunakan benda sebagai simbol (pengganti) untuk bermain, dan bermain menjadi sesuatu misalkan hewan.

Tabel 1. Sebaran kategori bermain simbolik

No	Kategori	Total	
		n	%
1	TT (60-66)	5	16.67
2	KT (67-73)	12	40

3	T (74-80)	7	23.33
4	ST (>81)	6	20
Total		30	100.0
Rata-rata ±			
SD		70±2.82	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa anak yang berada pada kategori Sangat Aktif sebesar 20% , anak yang berada pada kategori Tepat sebesar 23.33% , anak pada kategori Kurang Tepat sebesar 40%, dan Kategori Tidak Tepat sebesar 16.67%. Kemudian dilakukan uji normalitas pada data tersebut diketahui nilai sebesar 0.51, hal ini berarti data berdistribusi normal karena r hitung lebih besar r tabel.

Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung terdiri dari melakukan penjumlahan angka, melakukan penjumlahan gambar, melakukan pengurangan angka, dan melakukan pengurangan gambar

Tabel 2. Sebaran kategori kemampuan berhitung

No	Kategori	Total	
		n	%

1	TT (62-69)	11	36.67
2	KT (70-77)	8	26.67
3	T (78-85)	9	30
4	ST (>86)	2	6.66
Total		30	100.0
Rata-rata ±			69±
SD		2.82	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa anak yang berada pada kategori Sangat Aktif sebesar 6.66%, anak yang berada pada kategori Tepat sebesar 30% , anak pada kategori Kurang Tepat sebesar 26.67%, dan Kategori Tidak Tepat sebesar 36.67%. Kemudian dilakukan uji normalitas pada data tersebut diketahui nilai sebesar 0.52, hal ini berarti data berdistribusi normal karena r hitung lebih besar r tabel.

Hubungan Bermain simbolik dengan Kemampuan Berhitung Anak

Setelah uji normalitas dan uji linieritas dilakukan, kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus *product moment* dengan

bantuan program SPSS 16.0. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Koefesien Korelasi Variabel X dan Y

	Kemampuan berhitung	P
Bermain Simbolik	0.727	0.727

Keterangan: : ($p < 0.05$)

Berdasarkan hasil korelasi diatas diperoleh nilai sebesar 0.727 yang berarti r hitung $>$ r tabel, kemudian dilakukan analisis koefesien deteminimasi (r^2) = $0.727^2 = 0.525$, selanjutnya dihitung dengan rumus $KD = r^2 \times 100\%$ ($0.525 \times 100\%$) = 52.5%, hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan bermain simbolik dengan kemampuan berhitung bersifat cukup kuat.

Kemudian dilakukan uji signifikansi dengan tujuan untuk mengetahui apakah hubungan bermain simbolik dengan kemampuan berhitung memiliki hubungan yang signifikan atau tidak, hasil

tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hubungan yang signifikan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung

Variabel	r hitung	r tabel	Ket
Bermain Simbolik	46.4	1.69	Sig
Kemampuan berhitung	49.7	1.69	sig

Ket:df= 29

** Sig. (2-tailed)

$p > 0.05$

Berdasarkan hasil uji signifikan diatas maka hubungan bermain simbolik dengan kemampuan berhitung dapat dinyatakan memiliki hubungan yang signifikan karena r hitung $>$ r tabel

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan bermain simbolik dengan

kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Maiyuli (2013) yaitu hasil rekapitulasi kondisi awal, siklus I dan II terjadi peningkatan melalui permainan domino, hal tersebut terlihat bahwa kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi serta dapat membentuk sikap anak secara logis, kritis, cermat dan kreatif dan disiplin pada diri anak dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung untuk anak usia dini pendidik perlu memberikan pembelajaran sejak dini melalui stimulus yang tepat. Salah satu contohnya yaitu melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang dijadikan sebagai kendaraan untuk anak dalam menerima pengetahuan, anak

biasanya akan lebih aktif dalam melakukan proses pembelajaran melalui bermain. Menurut Irawati dalam penelitiannya (2013), pembelajaran berhitung merupakan bagian terpenting dalam aktivitas kehidupan manusia, apabila kegiatan berhitung diberikan melalui kegiatan permainan yang bermacam-macam, tentunya akan lebih efektif, karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak, diyakini bahwa anak-anak berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Nurmaini tahun 2012 yaitu kemampuan berhitung anak meningkat secara tahap demi setahap pada setiap pertemuan, walaupun secara perlahan namun peningkatan tersebut dapat terlihat secara jelas hal ini berarti adanya keterkaitan antara sebuah permainan dengan kemampuan berhitung anak usia dini. Dengan adanya

media untuk kegiatan berhitung melalui permainan yang dilakukan oleh Nurmaiti, maka anak dapat secara langsung mau melakukan kegiatan pembelajaran berhitung melalui permainan. Secara sederhana penelitian yang telah dilakukan telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Namun demikian kemampuan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran melalui media yang menyenangkan atau melalui kegiatan bermain yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak jauh lebih penting, artinya tanpa strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi anak kegiatan tidak akan berhasil dilakukan dan juga tanpa kemampuan guru dalam menyampaikan kegiatan permainan yang diciptakan. Dengan demikian peningkatan kemampuan berhitung anak tidak akan berhasil tanpa strategi dan dukungan oleh pendidik.

Menurut Kurniawati dalam penelitiannya tahun 2012 , bermain bagi anak

adalah apa yang mereka lakukan sepanjang hari, bermain adalah kehidupan dan kehidupan adalah bermain. Hal tersebut berarti bahwa bermain merupakan dunia bagi anak-anak dalam mengembangkan segala potensi mereka. Bermain memiliki banyak jenisnya dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan anak, sehingga pendidik dapat menciptakan berbagai permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, salah satu contohnya yaitu bermain simbolik. Patmonodewo (2010) berpendapat bahwa Kegiatan dikatakan bermain simbolik ketika anak menggunakan benda sebagai fungsi lain atau menggunakan benda tersebut dalam suatu permainan tertentu sesuai dengan daya imajinasi anak dan bermain pura-pura. Bermain simbolik memiliki banyak kegiatan permainan diantaranya adalah monopoli, ular tangga dan senam fantasi. Ketiga permainan ini merupakan kegiatan bermain pura-pura dan

berfantasi, yang mengajak anak untuk melewati setiap petak dan rintangan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan, sehingga kegiatan tersebut dapat mengasah kemampuan kognitif anak. Kegiatan pembelajaran melalui sebuah permainan akan menjadikan anak lebih aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran, karena anak biasanya akan tertarik dengan sebuah permainan seperti bermain simbolik, sehingga kemampuan berhitung anak akan meningkat dengan baik, melatih daya tangkap, dan daya pikir, daya konsentrasi, membantu perkembangan fantasi atau daya imajinasi bagi anak, dan menciptakan suasana yang menyenangkan dan akrab di ruang kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Astuti pada tahun 2012 dan penelitian Cahyaningrum tahun 2013 yaitu berdasarkan dari semua siklus penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, terlihat adanya perubahan yang

merupakan hasil penelitian dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan. Bermain merupakan kegiatan yang disukai oleh anak, karena mereka dapat melakukan semua hal yang menarik perhatian mereka, seperti bermain menirukan gerakan binatang, bermain berpetualang, bermain menjelajah, bermain imajinasi dan bermain pura-pura. Semua kegiatan bermain tersebut diciptakan untuk memberikan pengetahuan langsung kepada anak, semua kegiatan tersebut disebut dengan bermain simbolik. Menurut Upton (2012) menyatakan bahwa: Permainan simbolik atau drama merupakan permainan yang muncul ketika anak dalam tahap praoperasional perkembangan dan dilakukan ketika anak mengganti situasi atau objek imajiner dengan yang sesungguhnya, ini merupakan hasil langsung dari pemikiran figurative yang telah dimiliki anak. Perkembangan dalam tahap ini energy kreatif

dan fantasi-fantasi anak kerap menciptakan teman-teman bermain imajiner.

Permainan monopoli, permainan senam fantasi dan permainan ukar tangga merupakan contoh kegiatan bermain yang memiliki makna atau pengetahuan yang disampaikan di dalamnya, anak diajak untuk bermain dan juga pesan, informasi dimasukkan kedalam pembelajaran. Tujuannya adalah agar peningkatan kemampuan berhitung pada anak dapat tersampaikan dengan tepat, sehingga belajar bermakna dapat diterima oleh anak. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang disampaikan oleh Nurani (2010) yaitu pengetahuan bukan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak. Individu dipandang sebagai pembelajar yang aktif membangun pemahaman dan pengetahuan sendiri tentang dunia sebagai hasil tindakan mereka di lingkungannya. Berdasarkan penelitian

yang dilakukan sebelumnya oleh Koerstiowati (2015), hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi dampak positif dalam meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 dan dapat dilihat dari setiap siklus yang dilakukan mengalami peningkatan dan juga penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Maria Chiara Passolunghi pada tahun (2015) mengenai dugaan hubungan antara kemampuan kognitif umum dan spesifik dalam mendukung kemampuan numerik awal yang dilakukan secara dua tahap. Kegiatan bermain sudah muncul ketika seseorang masih berada usia bayi, seperti meremas, melempar, menggenggam yang merupakan kegiatan bermain sederhana yang bermanfaat bagi anak. Melalui bermain anak akan merasakan berbagai pengalaman yang mereka dapatkan. Manfaatnya yaitu dapat mengembangkan dan meningkatkan segala aspek perkembangan anak karena bermain memiliki

berbagai macam bentuk yang berisi pengetahuan, nilai yang dapat diajarkan, serta manfaat yang dapat diberikan dan dimiliki oleh anak usia dini.

Bermain simbolik menggunakan kegiatan-kegiatan permainan seperti monopoli, ular tangga, dan senam fantasi memiliki hubungan dengan kemampuan berhitung anak usia dini. Anak diajak menghitung penjumlahan dan pengurangan benda, angka, gambar pada setiap rintangan sesuai dengan tema yang digunakan. Hal ini sejalan dengan Susanto (2011) menyatakan bahwa: Berhitung merupakan program pengembangan matematika permulaan melalui pemberian materi yang diantaranya yaitu: membilang, menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenai bilangan dengan benda-benda) sampai 10, melakukan penambahan dan pengurangan benda sampai 10, dan menyebutkan hasilnya. Setelah dilakukannya tiga kali penelitian menunjukkan adanya hubungan bermain

simbolik dengan kemampuan berhitung anak usia dini. Hubungan dari kedua variabel tersebut dilihat saat anak melakukan kegiatan permainan monopoli, anak menghitung jumlah bintang dalam setiap petak yang harus dibayar, dalam permainan ular tangga anak menghitung jumlah hewan pada setiap petak dan dalam permainan senam fantasi anak menghitung ikan yang dilepaskan dan ikan yang ditangkap. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebuah permainan memiliki hubungan yang kuat dalam meningkatkan kemampuan berhitung, karena suatu permainan merupakan sebuah alternatif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga tujuan proses belajar mengajar akan tercapai, hal ini sejalan dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Hartinah tahun 2012 yaitu adanya peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan golf buah.

Kemampuan berhitung merupakan

kemampuan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Berdasarkan hasil penelitian anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan pengurangan dan penjumlahan dapat dibantu melalui kegiatan bermain yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan Menurut Depdiknas (2007) permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika. Sehingga berdasarkan hal tersebut pengetahuan yang diterima oleh anak didapatkan secara utuh, karena permainan-permainan yang diberikan dilakukan oleh anak sendiri tanpa bantuan orang lain, selain itu juga dalam kegiatan bermain disediakan alat peraga edukatif yang dijadikan sebagai media atau alat pendukung anak dalam

meningkatkan kemampuan matematika, seperti menghitung gambar ikan, menghitung gambar bintang, menghitung jumlah petak yang akan naik, menghitung jumlah petak yang akan turun, menghitung jumlah dadu yang anak lempar dan lain-lain.

Kondisi awal anak pada TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah kelompok B sebagian besar mengalami kesulitan, hal ini di dasari oleh beberapa faktor, salah satu faktornya yaitu strategi pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga pada awal observasi yang dilakukan oleh peneliti anak merasa bosan dengan permainan. Setelah diberikan pembelajaran melalui bermain, anak menjadi antusias dan menjadi sangat senang. Mereka sangat aktif dalam melakukan setiap kegiatan yang telah diberikan, dan hasilnya adalah kemampuan berhitung anak dapat meningkat melalui berbagai macam permainan yang diberikan. Selain itu kebosanan anak dalam proses pembelajaran

menjadi terganti dengan suasana aktif didalam kelas. Menurut Montolalu (2008) apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak, diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat kebutuhan kemampuannya. Dengan demikian kemampuan berhitung anak dapat dioptimalkan melalui bermain, selain itu anak menjadi pembelajar yang aktif pada selama proses belajar pembelajaran dilakukan.

Kegiatan bermain simbolik merupakan strategi yang tepat dalam meningkatkan kemampuan berhitung, karena bermain simbolik mengajak anak untuk melakukan kegiatan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Triharso (2013) menyatakan bahwa: "Matematika PAUD merupakan aktivitas bermain yang berkaitan dengan matematika logis yaitu sebagai kemampuan penalaran ilmiah,

perhitungan secara matematis, dan lain-lain". Berdasarkan uraian di atas bermain simbolik memiliki hubungan dengan kemampuan berhitung anak usia dini. Anak diberikan kebebasan untuk melakukan kegiatan dan anak harus menjadi pembelajar yang aktif dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Marfu'ah dalam penelitiannya (2015) hasilnya menunjukkan bahwa melalui permainan membawa dampak positif kepada anak, kemampuan berhitung anak jadi meningkat dan siswa dalam pembelajaran sangat antusias dan bersemangat melalui kegiatan bermain, Faktor keberhasilan belajar siswa dalam berhitung adalah pengalaman yang dilakukan siswa pada pembelajaran melalui permainan, bermain sebagai salah satu belajar anak yang memiliki ciri-ciri simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, sukarela, ditentukan oleh aturan. Bermain simbolik merupakan kegiatan bermain yang muncul pada usia pra operasional dan

ditandai dengan bermain dengan menggunakan benda, menggunakan benda sebagai fungsi lain, memanipulasi benda, dan bermain pura-pura. Jenis-jenis kegiatan bermain tersebut dapat dijadikan sebagai bermacam-macam permainan yang dapat mengasah kemampuan anak terutama dibidang kognitif anak. Jenis-jenis kegiatan bermain simbolik yaitu permainan monopoli, permainan ular tangga dan permainan senam fantasi. Permainan monopoli mengajak anak untuk melewati setiap petak. Petak tersebut mengharuskan anak untuk menghitung jumlah bintang, jumlah api, jumlah uang dan lain-lain. Permainan ular tangga mengajak anak juga melewati setiap petak yang mengharuskan anak untuk menghitung jumlah pengurangan gambar, jumlah pengurangan angka, jumlah penjumlahan angka, dan jumlah penjumlahan gambar. Permainan senam fantasi mengajak anak untuk menghitung jumlah ikan yang dilepaskan di danau,

di lorong, di danau ular dan lain-lain. Permainan-permainan tersebut sangat berpengaruh dalam kemampuan berhitung anak. Anak dapat menghitung semua gambar, bintang, dan lain-lain melalui permainan tersebut. Sehingga kemampuan berhitung anak dapat meningkat secara tepat.

Segala bentuk bermain pada anak memiliki dampak positif dan manfaat yang dimiliki oleh anak sehingga mereka memiliki pengalaman dan pembelajaran sesuai dengan bentuk bermain pada anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kegiatan bermain ular tangga, permainan senam fantasi, permainan monopoli memiliki pengaruh yang baik untuk anak. Sebagian besar anak telah mampu melakukan penjumlahan dan pengurangan berkisar 10 angka. Selain itu juga terdapat manfaat lain selain meningkatnya kemampuan berhitung seperti interaksi sosial anak dapat terjalin dengan

baik, semua anak bisa lebih aktif dalam pembelajaran. Anak yang pada awalnya masih malu-malu untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran, menjadi antusias dan berani melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga kemampuan berhitung mereka dapat ditingkatkan dengan mudah, karena apabila seorang guru ingin memberikan sebuah rangsangan untuk anak untuk meningkatkan kemampuan berhitungnya, kemudian anak tersebut masih malu-malu bahkan tidak mau mengikuti proses pembelajaran, namun melalui kegiatan bermain anak lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Patmonodewo (2010) fungsi bermain adalah memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya, mengembangkan

keterampilan emosinya , rasa percaya diri pada orang lain , kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain , binatang atau karakter orang lain, anak juga belajar melihat dari sisi orang lain, mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungannya sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya, serta mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuannya.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada

hubungan yang signifikan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Tuans Harapan Sidowaras Lampung Tengah. Hubungan tersebut dapat dilihat pada saat anak melakukan kegiatan di ketiga permainan. Permainan pertama yaitu permainan monopoli, yang mengharuskan anak untuk melalui setiap petak dengan syarat menghitung jumlah bintang, permainan kedua yaitu permainan uar tangga, yang mengharuskan anak untuk menghitung jumlah gambar sesuai dengan petak yang didapatkannya, dan permainan senam fantasi yaitu mengajak anak untuk melewati empat rintangan, dan masing-masing rintangan mengharuskan anak untuk menghitung jumlah ikan yang hidup dan mati.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis memberikan saran kepada: (i) Guru yaitu agar dapat merancang pembelajaran

melalui kegiatan bermain dengan menggunakan bermain simbolik dan menciptakan permainan-permainan yang menyenangkan. Setelah diberikan pembelajaran melalui bermain simbolik diharapkan anak mampu melakukan kegiatan berhitung sederhana yang kemudian dapat menjadi bekal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. (ii) Kepala Sekolah yaitu dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Hal tersebut dilakukan agar anak didik dapat meningkatkan kemampuan berhitung. (iii) Bagi peneliti lain yaitu dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dengan menggunakan media yang dimodifikasi yang diharapkan dapat berpengaruh pada kemampuan berhitung anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, P. 2012. *Peningkatan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Kereta Bernomor Pada Anak Kelompok B di TK Trisusila Perwari Semangkek Klaten Tahun Ajaran 2012/2013*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tersedia di http://eprints.ums.ac.id/21460/11/NASKAH_PUBLIKASI.pdf. diakses pada 15-10-2017
- Cahyaningrum, A. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Balok pada Anak Kelompok B di TK Guworejo 2 Karang Malang Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2013/2014*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tersedia di http://eprints.ums.ac.id/28007/19/02_JURNAL_PUBLIKASI.pdf. diakses pada 15-10-2017
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Hartini. 2012. *Jurnal Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Golf Buah di TK Pembina Pasman Barat*. Jurnal Pesona Paud. Tersedia di <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=100851&val=1492>. diakses pada 04-10-2017
- Koerstiowati, Y. (2015). *jurnal meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 menggunakan permainan monopoli ada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kec. Nganvcar Kanupaten Kediri*. Kediri. tersedia di

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/download/1586/1369/2017/01/25>

Kurniawati, R. 2014.*Jurnal kemampuan berhitung anak dengan menggunakan permainan ular tangga di TK Yunior Surabaya.* Universitas Negeri Surabaya. Tersedia di <http://ejournal.unesa.ac.id/article/14188/19/article.pdf>. diakses pada 25-01-2017

Irawati, R M. 2011.*Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-kanan Sangrina Bunda Pasar Tiku.* Jurnal Pesona Paud. Tersedia di <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1658/1427%20diakses%2010%20November%202016> . diakses pada 15-10-2017

Latif, M. dkk.2013.*Pendidikan Anak Usia Dini teori dan aplikasi.* Jakarta: Kencana Predana Media Group

Patmonodewo. S. 2003.*Pendidikan Anak Prasekolah.* Pusat Perbukuan: Jakarta

Maiyuli, A. 2013.*Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Domino di TK Negeri Pembina Agam.* Tersedia di <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1580/1364>. diakses pada 15-10-2017

Marfuah. 2015.*Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Permainan Ikan pada Kelompok A TK Dharma Wanita Desa Purworejo Kecamatan Danomuyo Kabupaten Malang.* Universitas Nusantara PGRI Kediri. Tersedia di

http://kuisisioner.lp2m.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.11.0390.pdf
diakses pada 15-10-2017

Montolalu. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nurani, Y. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks

Nurmaini. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Dadu Angka di TK Dharmawanita Agam*. Universitas Negeri Padang. Tersedia di <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=100816&val=1492>. Diakses pada 15-10-2017

Passolunghi, M. C.(2015). *Journal of Early numerical abilities and cognitive skills in*

kindergarten children. Tersedia di Journal of Experimental Child Psychology 135 (2015) 25–42. Diakses pada 10-09-2017

Patmonodewo, S. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Pusat Perbukuan

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 tahun 2005 *Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 tahun 2014 *Tentang Standar Pendidikan Anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas

Suharsimi, A. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Susanto,A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group

Triharso, A. 2013.
Permainan Kreatif
dan Edukatif untuk
Anak Usia Dini.
Yogyakarta: Andi

Upton, P. 2012. *Psikologi*
Perkembangan.
Jakarta: Erlangga