

JURNAL PAUD TAMBUSAI

Research & Learning in Early Childhood Education

<http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/jo>

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tata Angka pada Anak Usia Dini

Wida Rianti

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai

Email : widia19aurora@gmail.com

Abstract

The objective of this research was to improve the ability of knowing the epitome of number through number order game of the B group children Kindergarten Pertiwi Bangkinang the kind of research was Classroom Action Research which done collaboratively between the researcher and the teacher. This research consisted of two cycles and each cycle done in two meetings. The subject of the research was 16 children 4-5 Kindergarten pertiwi Bangkinang which consisted of 5 males and 11 females. The object of the research is ability of knowing the epitome of number 1-10. Incollecting the data the researcher used observation and documentation. Instrument used was observation list and documentation. The data was analyzed descriptive quantitatively. The result showed that there was an improvement of ability of knowing the epitome of numbers after being taught by using number order game activity. The result of observation in Pre action showed that the children who have expected development criterion was 3 or 18,75%. In cycle I improved become 7 or 43,75% and in cycle II improved again become 13 or 81,25%. The steps reached that can improve the ability of knowing the epitome of number to the children was the teacher provided a media game that was number order and demonstrated how to play. So, in conclude that number order game activity can improve the ability of knowing the epitome of number of 4-5 children Kindergarten pertiwi Bangkinang.

Keywords: Ability, Knowing the epitome of number, Number order game

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan permainan tata angka pada anak usia 4-5 TK Pertiwi Bangkinang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 16 anak usia 4-5 TK pertiwi bangkinang yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Objek penelitian adalah kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi (chek list) dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah pembelajaran melalui kegiatan permainan tata angka. Hasil observasi pada Pra Tindakan menunjukkan bahwa anak yang berkriteria berkembang sesuai harapan ada 3 orang atau 18,75%. Pada Siklus I meningkat menjadi 7 orang atau 43,75% dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 13 orang atau 81,25%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak adalah guru mempersiapkan media permainan berupa tata angka dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan melalui kegiatan permainan tata angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan

Kata Kunci : Kemampuan, Mengenal Lambang Bilangan, Permainan Tata Angka.

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. PAUD jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK).

TK adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Anak didik pada usia ini dibagi ke dalam dua kelompok belajar berdasarkan usia, yaitu kelompok A untuk anak usia 4–5 tahun, dan kelompok B untuk anak usia 5–6 tahun.

Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Piaget dalam Sujiono (2004:3.4) menyatakan bahwa semua.

Anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan: sensorimotor (usia 0-18 bulan), pra-operasional (usia 18 bulan-6 tahun), operasional (usia 6-12 tahun), dan operasional formal untuk usia 11 tahun ke atas. Tahap perkembangan kognitif anak TK pada Kelompok B berada pada tahap pra-operasional, dan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif di TK pada anak Kelompok B dalam pembelajaran dapat melalui kegiatan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, membilang, membandingkan, mengurutkan, mengenal operasi bilangan, menghitung mundur, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi di TK pertiwi Bangkinang pada tanggal 4 Februari 2016, dalam proses kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan dapat dikatakan masih rendah. Sebagian besar anak masih ragu dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10. Ketika anak diminta oleh guru menyebutkan

urutan bilangan 1-10 secara bersama-sama, hampir semua anak dapat melakukannya. Tetapi, saat satu per satu anak diminta untuk menyebutkannya ternyata masih banyak anak yang masih bingung dan salah menyebutkannya.

masih ada beberapa anak yang masih ragu dan masih bingung. Misalnya, saat menyebut “delapan”, tetapi tangan anak menunjuk pada lambang bilangan 6 atau 9. Anak masih bingung saat mengerjakan LKA dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda- benda sampai 10, terutama gambar benda yang jumlahnya di atas lima.

Sebagai contoh pada saat anak menghubungkan dengan garis untuk gambar bintang yang berjumlah enam, anak justru menghubungkan gambar tersebut dengan angka 9 bukan angka 6. Hal ini disebabkan masih terbatas dalam penggunaan media yang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung, sebagian besar kegiatan mengenal lambang bilangan masih menggunakan LKA, buku tulis, papan tulis, dan jarang menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) seperti permainan tata angka. Ketika menggunakan buku tulis, anak diminta untuk menuliskan angka 1, 2, 3, dan seterusnya di dalam kotak-kotak besar yang terdapat pada buku itu. Misalnya, pada kotak baris pertama guru memberikan contoh menuliskan angka 1. Selanjutnya anak diminta untuk menuliskan angka 1 pada kotak baris ke dua dan seterusnya hingga baris terakhir dalam lembar buku tersebut. Dalam kegiatan ini, anak terkadang merasa bosan. Sebab kegiatannya hanya menuliskan angka yang sama hingga memenuhi buku. Selain itu anak menjadi kurang paham apa makna dari angka-angka tersebut. Padahal angka/lambang bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda.

Berdasarkan uraian diatas, masalah yang terdapat dalam judul penelitian meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan

melalui permainan tata angka pada anak Kelompok B TK pertiwi Bangkinang adalah:

1. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah.
2. Sebagian anak masih bingung dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10
3. Anak masih terbalik dalam menghubungkan beberapa lambang bilangan.
4. Metode yang diberikan guru belum mampu menarik minat anak dalam mengenal lambang bilangan.
5. Masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan.
6. Media yang digunakan dalam mengenal lambang bilangan menggunakan LKA, buku tulis, papan tulis, dan jarang menggunakan APE seperti permainan tata angka.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan tata angka, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto.S, dkk (2010:16) bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek pembelajaran.

Dalam proses pengamatan penelitian yang dikemukakan oleh Arikunto. S, dkk (2010:16) penelitian ini menggunakan 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan dan dalam 1 pertemuan terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), serta refleksi (reflection).

Menurut Margono.S (2010:158) teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang

objektif. Data yang akan dikumpulkan dalam peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada saat proses pembelajaran.
2. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan permainan tata angka.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

a. Observasi

Menurut Margono.S observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada subjek penelitian (2010:158).

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian, untuk melakukan pengamatan penulis menyiapkan instrumen berupa check list (√). Sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda (√) tentang aspek yang diobservasi.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu Sugiyono dalam Lestari.D (2014:53).

Dokumentasi merupakan sebuah pengambilan gambar dimana gambar disini berupa foto-foto pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dokumentasi ini berfungsi untuk menjadi bukti mengenai adanya proses kegiatan belajar, dan melalui dokumentasi ini juga dapat menjadi suatu cara mengantisipasi adanya kekeliruan atau kesalahan dalam proses penilaian. Foto-foto yang diambil saat pembelajaran berlangsung dapat menjadi gambaran konkret mengenai bagaimana keaktifan dan semangatnya anak di dalam kelas pada saat pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penilaian aktivitas guru dalam menerapkan permainan tata angka dalam kategori penilaian kurang pada siklus I dan siklus II tidak ada. Kategori penilaian cukup pada siklus I ada 4 atau 57,14% pada siklus II tidak ada. Kategori penilaian baik pada siklus I ada 3 atau 42,85% pada siklus II ada 4 atau 57,14%. Dan kategori penilaian baik sekali pada tahap siklus I tidak ada sedangkan pada siklus II ada 3 atau 42,85%.

Setelah peneliti melakukan penilaian terhadap aktivitas guru, selanjutnya peneliti melakukan penilaian terhadap aktivitas anak dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan tata angka dan melalui LKA. Adapun penilaian anak dalam kategori belum berkembang pada siklus I 1 orang anak atau 6,25% sedangkan pada siklus II tidak ada. Terjadinya penurunan hal ini disebabkan media yang digunakan dalam mengenal lambang dapat menarik minat anak dan membuat anak untuk lebih bersemangat.

Penilaian anak dalam kategori mulai berkembang pada siklus I ada 8 orang anak atau 50% sedangkan pada siklus II tidak ada. Terjadinya penurunan hal ini disebabkan anak telah bersemangat dalam mengenal lambang bilangan dan dalam melakukan permainan tata angka.

Penilaian anak dalam kategori berkembang sesuai harapan pada siklus I ada 7 orang anak atau 43,75% dan pada siklus II ada 13 orang anak atau 81,25%. Terjadinya kenaikan hal ini disebabkan anak telah mampu mengenal lambang bilangan dan melakukan permainan tata sesuai dengan yang diharapkan.

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas terhadap anak TK pertiwi Bangkinang Kabupaten Kampar, tahun pelajaran 2015/2016 dengan melalui dua siklus, ternyata membawa hasil yang memuaskan bagi peneliti maupun para guru-guru yang lainnya. Meningkatkan kemampuan mengenal lambang

bilangan melalui permainan tata angka hasilnya dapat dilihat pada hasil observasi yang telah dilaksanakan.

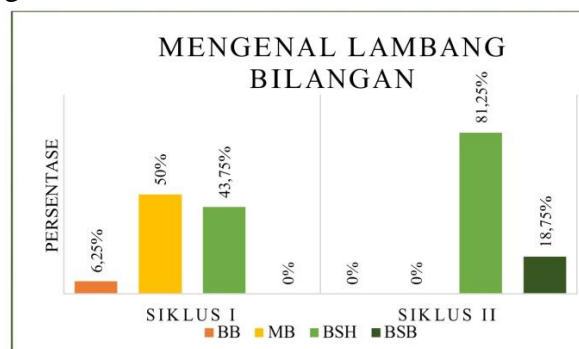
Persentase kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dari pra tindakan sampai pelaksanaan siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel IV.15 sebagai berikut.

Tabel IV.15
Persentase dalam Mengetahui Lambang Bilangan Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pra tindakan	6	37,5	7	43,75	3	18,75	0	0
Siklus I	1	6,25	8	50	7	43,75	0	0
Siklus II	0	0	0	0	13	81,25	3	18,75

Dari tabel diatas dapat dilihat kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada penilaian pada saat siklus I anak yang belum berkembang 1 orang anak dan pada siklus II anak yang belum berkembang tidak ada. Pada penilaian mulai berkembang pada saat siklus I jumlahnya 8 orang anak pada saat siklus II anak yang mulai berkembang tidak ada. Selanjutnya pada penilaian berkembang sesuai harapan pada saat siklus I berjumlah 7 orang anak dan meningkat pada siklus II menjadi 13 orang anak. Dan penilaian berkembang sangat baik pada siklus I tidak ada pada siklus II berjumlah 3 orang anak.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.2 berikut ini:



PEMBAHASAN

Setelah melihat hasil data kemampuan anak Kelompok B TK pertiwi dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada grafik diatas dapat diketahui bahwa permainan tata angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase kemampuan mengenal lambang bilangan anak setelah dilakukan pembelajaran dengan permainan tata angka.

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian pada siklus I terlihat anak sudah lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan. Sebab pembelajaran tersebut dilakukan melalui kegiatan bermain tata angka yang menyenangkan dan membuat anak untuk terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan itu. Pada prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slamet Suyanto dalam Lestari,D (2014:78) bahwa pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain yang meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan membuat anak terlibat aktif. Namun, dalam pelaksanaan tindakan Siklus I suasana kelas masih kurang kondusif dan sebagian anak belum fokus ketika mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain tata angka. Hal ini disebabkan anak berebut ingin maju duluan.

Pada siklus II anak menjadi semakin antusias, terlibat aktif, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain tata angka, serta suasana kelas sudah semakin kondusif. Hal itu dikarenakan kegiatan bermain tata angka dilakukan melalui perlombaan antar kelompok. Selain itu, kelompok yang dapat menyelesaikan dengan cepat dan cermat diberikan bintang 4, sedangkan kelompok yang telat untuk menyelesaikannya diberikan bintang 1. Dengan diberikan bintang tersebut

dijadikan sebagai tambahan motivasi bagi setiap anak dalam menyelesaikan semua kegiatan.

Alat bermain atau Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan adalah tata angka. Tata angka merupakan alat bermain yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Pendapat tersebut sesuai yang dinyatakan dalam Departemen Pendidikan Nasional bahwa alat bermain/peraga adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai.

Tata angka yang terdiri dari angka 1-10, mempunyai variasi warna- warni yang dirancang untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak terutama dalam kemampuan mengenal lambang bilangan. Hal itu sesuai dengan pendapat Mayke Sugianto dalam Lestari,D (2014:80), bahwa APE berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini yaitu alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), sosial emosional, bahasa, kognitif, seni dan moral. Pada dasarnya pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B di TK

pertiwi Bangkinang Kabupaten Kampar, pada semester genap 2015/2016, bahwa dalam mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan tata angka.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. Hasil penilaian pada tahap Pra Tindakan anak yang berkembang sesuai harapan hanya 3 anak atau 18,75%. Setelah dilakukannya tindakan Siklus I meningkat menjadi 7 anak atau 43,75% dan pada Siklus II meningkat lebih baik lagi menjadi 13 anak atau 81,25%.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan anak dalam mengenal lambang tersebut adalah :

1. Media yang digunakan dalam mengenal lambang bilangan adalah permainan tata angka, permainan tata angka dapat menarik minat anak dan membuat anak semakin bersemangat dalam mengenal lambang bilangan.
2. Melakukan permainan tata angka dibutuhkan kerja sama antara peneliti, observer dan anak. Agar prosesnya berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimah kasih buat my husband tercinta yang telah membantu dalam segala hal, dan yang selalu mendukung karir bunda... dan buat anak ku kakak aurora dan adek aflah yang menjadi semangat, kebahagiaan, senyum dan tawa mu anaku sayang adalah nafas dan hidup bunda, kalian adalah cinta dan surga bunda.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, U.L.(2014). *Childhood Urutan dan Seriasi untuk Anak Usia Dini. Tersedia dalam: <http://duniaanakbalita.blogspot.com>*

t.in/2014/01/urutan-dan-seriasi-untuk-anak-usia-dini.html [diakses 25 Februari 2016].

Arikunto Suharsimi, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Guniarti, W, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Ismail,A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Kusumah, W & Dedi, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks

Lestari,D. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aba Jimbung I, Kalikotes, Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: Skripsi Tidak Dipublikasikan

Margono,S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Menteri Pendidikan Nasional. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Mila,F. (2011). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Tersedia dalam: <https://failashofagmail.wordpress.com/2011/06/01/pengenalan-matematika-anak-usia-dini/> [diakses 23 Februari 2016]

Misyati,E. (2013). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: Skripsi Tidak Dipublikasikan.

Moeslichatoen,R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Musfiroh,T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Grasindo.

- Narbuko,C & Abu, A. (2010). *Metodologi Penelitian. Jakarta: PT Bumi Aksara.*
- Nurhidayati,S. (2011). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan Hitung Langkah pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Kampar. Universitas Riau, Pekanbaru: Skripsi Tidak Dipublikasikan*
- Seefeldt,C & Barbara, A.W. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.*
- Sudijono,A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.*
- Sujiono, Y.N, dkk. (2005). *Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.*
- Sumarni,S. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Insan Madani.*
- Sutoyo,A. (2014). *Pemahaman Individu. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.*
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta:Pedagogia*