

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
MELALUI PERMAINAN STIK BERGAMBAR PADA
ANAK USIA 3-4 TAHUN DI PPT MELATI
DUKUH PAKIS SURABAYA**

Priyatin

(Email: bundapriya@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA

Dewi Komalasari, S.Pd, M.Pd

(Email: Dewi Komalasari.satmoko@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak di PPT Melati belum memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan dengan baik. Hal itu disebabkan karena cara mengajar dan media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui Permainan Stik Bergambar pada anak usia 3-4 tahun di PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun berjumlah 22 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 data yang diperoleh dalam kemampuan mengenal konsep bilangan melalui Permainan Stik Bergambar 45%. Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas ini belum berhasil karena kriteria pencapaian tingkat perkembangan anak minimal 75%, maka penelitian berlanjut pada siklus II. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan kemampuan mengenal konsep anak mencapai 79%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Permainan Stik Bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 3-4 tahun di PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya.

Kata Kunci: Konsep Bilangan, Permainan Stik Bergambar.

ABSTRACT

The background of this research are based on the result that show about how low the children ability to recognized the numeric concept. Especially children at PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya. It is caused by the teachin methd that using the conventional method that makes the children lost their interest. The purpose of this research are to increase the ability to recognized the numeric concept through pictures sticks play activity on children age 3-4 years old at PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya

This research are using the class action method that it is design with repeating cycle form which has 4 steps; planning, action, observation, and reflection. Te subject of this research are children at PPT melati dukuh pakis surabaya that consist of 22 children. The collecting data technique are using the observation and documentation. Wile the analysis data are using the statistical and descriptin technique

Based on the result from the first cycle, the result of the increase about numeric concept through pictures stick activity are only 45%. This data show that the research are still incomplete. So we continue to the second cycle. Based on the result at the second cycle, the increase of the numeric concept through pictures stciks activity are up to 79%. Based on this data, the researcher make a conclusion that stating about through playing Pictures Sticks activity, we can increase the children ability to recognize the numeric concept at PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya

Key words: Numeric Concept, Pictures Sticks Playing Activity.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 butir 14) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Program Pos Paud Terpadu (PPT) merupakan salah satu lembaga pendidikan non formal sebelum anak memasuki TK dan sekolah dasar, yang diselenggarakan oleh lingkungan. Sasaran utamanya adalah anak usia 2-4 tahun. Rentang usia ini dianggap sangat penting karena usia ini merupakan *golden age* (usia emas) yang didalamnya terdapat "masa peka". Masa peka merupakan suatu masa yang menuntut perkembangan anak harus dikembangkan secara optimal. Salah satu lingkup perkembangan yang harus dicapai anak usia 3 - 6 tahun adalah kemampuan kognitif, yang terdiri dari pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, pola serta konsep bilangan. Oleh karena itu kemampuan dasar matematika seperti mengenal konsep bilangan perlu dirangsang dan dikembangkan sejak dini, sehingga anak dapat berpikir logis dan sistematis, bermanfaat sebagai bekal kesiapan mental anak dalam mengikuti pembelajaran konsep matematika yang lain pada jenjang pendidikan berikutnya.

Sesuai karakteristik anak usia 3-4 tahun yang terdeskripsikan dalam PERMENDIKNAS Nomor 58 Tahun 2009, anak usia 3-4 tahun sudah mengenal konsep bentuk, pola dan konsep banyak sedikit dimana pengenalan konsep banyak dan sedikit harus diimbangi dengan pengenalan konsep bilangan dan bentuk lambang bilangan.

Dari pengamatan di PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya, peneliti menemukan sebagian besar anak didiknya belum memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan dengan baik, misalnya anak belum mampu menyebutkan urutan bilangan secara tepat dan urut, belum mampu memasang bilangan dengan gambar, belum mampu mengambil benda sesuai jumlah yang diminta guru, disamping itu cara mengajar serta alat-alat pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik.

Permainan Stik Bergambar diyakini dapat memotivasi anak untuk terus belajar, melalui kegiatan bermain pembelajaran lebih menarik, sehingga anak lebih bergembira dan bersemangat belajar mengenal konsep bilangan dan bentuk lambang bilangan/matematika.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, serta mengingat pentingnya mengenal konsep bilangan sejak usia dini maka perlu dilakukan

penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Stik Bergambar Pada Anak Usia 3 - 4 Tahun Di PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya"

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan yaitu: Apakah melalui permainan Stik Bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 3-4 tahun di PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya ?

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan Stik Bergambar pada anak usia 3-4 tahun di PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya.

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk melatih ketrampilan guru dalam mengajarkan matematika serta membangkitkan kreativitas guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Secara teoritis manfaat penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini.

Pengertian Konsep Bilangan

Menurut Delphie Bandi (2009:4) "Pengertian konsep atau *concepts* mengacu pada penanaman dasar. Peserta didik mengembangkan suatu konsep ketika mereka mampu mengklasifikasikan/mengelompokkan benda-benda dan mampu mengasosiasikan suatu nama dengan kelompok benda tertentu". Dengan demikian dapat dikatakan bahwa konsep bilangan merupakan pondasi matematika.

Menurut Sudaryanti (2006:1) Bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan, maka diperlukan adanya simbol atau lambang untuk mewakili suatu bilangan. Untuk menyatakan bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan berkenaan dengan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan.

Harjanto (2011:11-18) dalam eksperimennya menyatakan bahwa:

- a. **Angka** adalah simbol yang mewakili jumlah, untuk dapat dikuasainya maka anak harus mengingat bentuk dari masing-masing simbol. Hanya ada sepuluh simbol dasar, yaitu : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 0
- b. **Bilangan** adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda/peristiwa saat dihitung, untuk dapat dikuasainya maka anak harus memahami konsep dari masing-masing jumlah. Mulai dari memahami ☆ = satu bintang, ☆☆ = dua bintang, ☆☆☆ = tiga bintang, dan seterusnya.

Menurut Lestari KW (dalam Kemendiknas 2011:18) "Konsep matematika yang paling penting

dipelajari anak usia 3-6 tahun adalah pengembangan kepekaan pada bilangan, yang berarti lebih dari sekedar berhitung". Pengembangan kepekaan konsep bilangan pada anak usia 3-6 tahun dapat dilakukan melalui 3 tahap yaitu :

- Menghitung, tahapan awal menghitung pada anak adalah menghitung melalui hapalan atau membilang.
- Hubungan satu-satu, maksudnya adalah menghubungkan satu, dan hanya satu angka dengan benda yang berkaitan.
- Menjumlah, membandingkan dan simbol angka

Ketika anak sudah mampu mengambil benda sesuai yang diminta, maka anak tersebut dapat dikatakan mengerti tentang konsep bilangan atau jumlah.

Lebih lanjut Marilyn Burn (1984), dan Barattalorton (1976) juga menyatakan bahwa: "Kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas dan pemecahan masalah". Pembelajaran masing-masing kelompok tersebut selalu melihat tiga tingkat penekanan, yaitu :

- Tahap konsep.
Anak akan paham jika ia bermain dengan menggunakan benda-benda kongkrit. Dengan menggunakan benda anak akan memperoleh pengalaman tentang konsep matematika.
- MasaTransisi
Yaitu masa peralihan dari konsep ke lambang bilangan.
Contoh, anak dapat memasang jumlah suatu benda dengan lambang bilangannya.
- Tahap transisi dari kongkrit ke abstrak
Dimana anak harus sudah menguasai dua tahap sebelumnya baru kemudian berlanjut ke tahap transisi dari kongkrit ke abstrak.

Pengertian Bermain

Piaget (dalam Sujiono Nurani 2011:144) mengatakan bahwa: "Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan pada diri seseorang".

Permainan di PAUD tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial emosional. Kegiatan pembelajaran untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Manfaat bermain bagi anak usia dini adalah dapat merangsang seluruh aspek perkembangannya, melalui bermain anak akan lebih mudah menerima semua proses dan hasil pembelajaran karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang sangat menyenangkan, sukarela dan tanpa paksaan.

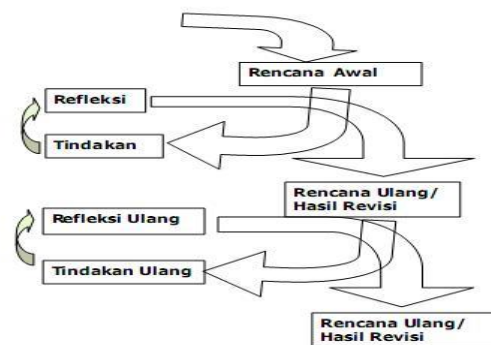
Dengan bermain Stik Bergambar kegiatan pembelajaran akan lebih menarik, karena anak sudah terbiasa melihat dan memegang stik es krim juga terdapat gambar-gambar menarik yang ditempel diujungnya, sehingga anak lebih bergembira dan bersemangat dalam belajar mengenal matematika. Melalui permainan Stik Bergambar diharapkan dapat melatih dan meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan (angka).

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Berdasarkan dari refleksi siklus pertama, dilakukan perbaikan-perbaikan tindakan pembelajaran pada siklus kedua. Pada pelaksanaan siklus kedua, tahap yang dilaksanakan sama dengan siklus pertama. Siklus dihentikan bila tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan

Berikut adalah spiral alur siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK)



Spiral Alur Siklus PTK

(Sumber : Arikunto, 2006)

Subjek penelitian adalah anak usia 3 - 4 tahun di Pos Paud Terpadu (PPT) Melati yang berjumlah 22 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Lokasi penelitian di PPT Melati , Jl Dukuh Pakis I No 21 RW 06, Kelurahan Dukuh Pakis, Kecamatan Dukuh Pakis Kota Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II bulan Maret-April 2014.

Tehnik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Instrumen penelitian dan kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Format Observasi Kemampuan Kinerja Guru untuk mengamati kinerja guruselama proses pembelajaran pengenalan konsep bilangan dengan bermain stik bergambar.
- Format Observasi Kemampuan Anak. untuk mengetahui kemampuan dan hasil belajar anak dalam proses pembelajaran mengenal konsep bilangan.

3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pengenalan Konsep Bilangan
 Batasan yang yang digunakan untuk mengukur pencapaian perkembangan kognitif anak, tingkat perkembangan diharapkan dapat dicapai anak sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan.

Tabel 3. 1
Kisi-Kisi Instrumen penelitian

Aspek	TPP	Indikator	Teknik	Sumber Data
Mengenai Ragam, Bentuk dan Pola	Mengenai konsep bilangan	Mengambil benda sesuai jumlah yang diminta	Observasi	Anak
		Menghubungkan bilangan dengan benda	Observasi	Anak
	Menempatkan benda dalam urutan	Menyebutkan Urutan bilangan 1-5 dengan urutan dan benar	Observasi	Anak

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila prosentase jumlah anak yang sudah berkembang sesuai harapan pada aspek mengenai konsep bilangan minimal mencapai 75 %, atau dari 22 anak yang menjadi subyek penelitian, minimal 17 anak sudah mampu mendapatkan skor atau bintang *4 pada ketiga indikator yang ada yaitu:

1. Mampu menyebutkan urutan bilangan 1-5 dengan benar dan lancar.
2. Mampu memasang bilangan dengan benda secara tepat.
3. Mampu mengambil benda sesuai jumlah yang diminta dengan benar.

Untuk menghitung prosentase jumlah anak yang berkembang sesuai harapan pada aspek pengenalan konsep bilangan 1 - 5 digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Prosentase
- F = Jumlah anak yang mendapat skor/nilai
- N = Jumlah seluruh anak didik.

HASIL PENELITIAN

Tabel Prosentase Peningkatan Kemampuan Anak Siklus I

Aspek yang diamati	Pertemuan 1		Skor/Nilai	Pertemuan 2	
	Jumlah anak	Prosentase (%)		Jumlah anak	Prosentase (%)
Menyebutkan urutan bilangan 1-5 dengan urutan dan benar	12	54 %	*4	12	54 %
	6	27 %	*3	6	27 %
	3	14 %	*2	3	14 %
	1	5 %	*2	1	5 %
Jumlah	22	100 %		22	100 %
Mengambil benda sesuai jumlah yang diminta	5	23 %	*4	7	32 %
	5	23 %	*3	10	45 %
	10	45 %	*2	3	14 %
	2	9 %	*1	2	9 %
Jumlah	22	100 %		22	100 %
Menghubungkan/memasangkan bilangan dengan benda	6	27 %	*4	9	41 %
	6	27 %	*3	6	27 %
	9	41 %	*2	6	27 %
	1	5 %	*1	1	5 %
Jumlah	22	100 %		22	100 %

Keterangan:

- *4 = Mampu
- *3 = Cukup mampu
- *2 = Mulai mampu
- *1 = Belum mampu

Pada siklus I prosentase jumlah anak yang mampu menyebutkan urutan bilangan 1-5 dengan benar dan lancar mencapai 54%, kemampuan anak mengambil benda/gambar sesuai jumlah yang diminta dengan benar mencapai 32% sedangkan kemampuan anak menghubungkan atau memasangkan bilangan dengan benda secara benar dan tepat mencapai 41%.

Dari uraian data-data yang disampaikan diatas maka diambil kesimpulan bahwa jumlah anak didik yang mampu mengenai konsep bilangan dengan baik belum maksimal. Hal ini dikarenakan ada beberapa faktor penyebab belum optimalnya proses dan hasil pembelajaran yaitu karena kegiatan dilakukan diluar ruangan sehingga pengkondisian anak kurang tertib, akibatnya anak kurang siap memperoleh pembelajaran, pembagian kelompok terlalu besar, sehingga guru kurang menguasai anak, guru hanya mendemonstrasikan cara bermain secara singkat, sehingga anak kurang paham, media dan alat peraga pembelajaran ukurannya terlalu kecil sehingga kurang menarik bagi anak.

Dengan hasil yang demikian penelitian siklus I ini dinyatakan belum berhasil. Karena kriteria keberhasilan yang diharapkan pada penelitian ini apabila prosentase jumlah anak yang mampu mengenai konsep bilangan dengan baik minimal mencapai 75%, atau dari 22 anak didik yang menjadi subyek penelitian, minimal 17 anak sudah berkembang sesuai harapan, yaitu tiap anak mampu meraih skor *4 pada tiga indikator yang ada. Untuk lebih meningkatkan kemampuan anak dalam mengenai konsep bilangan 1-5 maka dilaksanakan siklus II.

Tabel
Prosentase Peningkatan Kemampuan Anak Siklus II

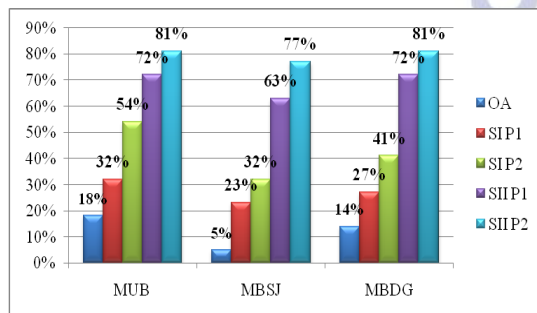
Aspek yang diamati	Pertemuan 1		Skor / Nilai	Pertemuan 2	
	Jumlah anak	Prosentase (%)		Jumlah anak	Prosentase (%)
Menyebutkan urutan bilangan 1-5 dengan urutan dan benar	16	72 %	*4	18	81 %
	3	14 %	*3	3	14 %
	2	9 %	*2	0	0 %
	1	5 %	*1	1	5 %
Jumlah	22	100%		22	100%
Mengambil benda sesuai jumlah yang diminta	14	63 %	*4	17	77 %
	3	14 %	*3	3	14 %
	3	14 %	*2	1	4,5 %
	2	9 %	*1	1	4,5 %
Jumlah	22	100 %		22	100 %
Menghubungkan bilangan dengan benda	16	72 %	*4	18	81 %
	5	23 %	*3	3	14 %
	0	0 %	*2	0	0 %
	1	5 %	*1	1	5 %
Jumlah	22	100 %		22	100%

Keterangan:

*4 = Mampu *3 = Cukup mampu
*2 = Mulai mampu *1 = Belum mampu

Pada siklus II jumlah anak yang mampu menyebutkan urutan bilangan 1-5 dengan benar dan lancar mencapai 81%. Indikator mengambil benda sesuai jumlah yang diminta mencapai 77% Indikator menghubungkan bilangan dengan benda mencapai 81%.

Selanjutnya untuk mengetahui prosentase keberhasilan penelitian Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Stik Bergambar Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya, dapat kita lihat pada diagram berikut:



Gambar
Prosentase Perkembangan Kemampuan Anak

Keterangan:

MUB : Menyebutkan urutan bilangan (1-5)

MBSJ : Mengambil benda sesuai jumlah yang diminta

MBDG: Menghubungkan bilangan dengan benda

OA : Observasi awal

S I P 1 : Siklus I (Pertemuan1)

S I P 2 : Siklus I (Pertemuan 2)

S II P1: Siklus II (Pertemuan1)

S II P2: Siklus II (Pertemuan2)

Berdasarkan data yang tergambar pada diagram (Prosentase Perkembangan Kemampuan Anak), dapat terdeskripsikan bahwa hasil observasi awal sebelum anak diberikan tindakan penelitian peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan Stik Bergambar, prosentase jumlah anak yang mampu mengenal konsep bilangan dengan baik masih sangat rendah, yaitu dari 22 anak yang menjadi subyek penelitian, hanya 18% (4 anak) dikategorikan mampu menyebutkan urutan bilangan 1-5 dengan benar dan lancar. 5% (1 anak) dikategorikan mampu mengambil benda sesuai jumlah yang diminta. 14% (3 anak) yang dikategorikan mampu memasangkan bilangan dengan gambar secara benar dan tepat.

Pada siklus I tampak ada peningkatan prosentase jumlah anak yang mampu menyebutkan urutan bilangan 1-5 dengan benar dan lancar mencapai 54%, kemampuan anak mengambil benda/gambar sesuai jumlah yang diminta dengan benar mencapai 32% sedangkan kemampuan anak menghubungkan atau memasangkan bilangan dengan benda secara benar dan tepat mencapai 41%.

Pada siklus II diperoleh kenaikan yang sangat tinggi pada prosentase jumlah anak yang berkembang sesuai harapan pada ketiga indikator yang ada yaitu kemampuan menyebutkan urutan bilangan 1-5 dengan benar dan lancar mencapai 81% (18 anak), kemampuan mengambil benda/gambar sesuai jumlah yang diminta mencapai 77% (17 anak), dan kemampuan menghubungkan atau memasangkan bilangan dengan benda mencapai 81% (18 anak).

Hasil yang dicapai ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus II sudah mewakili tujuan yang diharapkan yaitu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan Stik Bergambar. Hal ini terbukti dengan meningkatnya jumlah anak yang berhasil meraih skor/nilai optimal *4. Tingkat keberhasilan pada ketiga indikator yang ada rata-rata mencapai 79%, atau dari 22 anak yang menjadi subyek penelitian, 18 anak dikategorikan mampu mengenal konsep bilangan dengan baik.

Dengan hasil yang demikian maka penelitian tindakan kelas ini sudah dapat dikatakan berhasil memenuhi harapan, karena sudah memenuhi target tingkat keberhasilan minimal mencapai 75%. Oleh sebab itu penelitian tindakan kelas ini berhenti pada siklus ke II.

PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan Stik Bergambar pada anak usia 3-4 tahun di PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya, telah dilaksanakan dengan baik serta memperlihatkan hasil yang sangat memuaskan, pada aspek kemampuan anak mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan data hasil observasi pada siklus I diperoleh hasil tingkat prosentase kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan stik bergambar adalah 45%. Sedangkan setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran pada pelaksanaan siklus ke II, maka prosentase jumlah anak yang sudah berkembang sesuai harapan mencapai 79%, hal itu terbukti dari 22 anak yang menjadi subyek penelitian 18 anak dikategorikan sudah mampu menyebutkan urutan bilangan 1-5 secara berurutan benar dan lancar, mampu mengambil benda/gambar sesuai jumlah yang diminta dengan benar minimal 3X berturut-turut, mampu menghubungkan atau memasangkan bilangan dengan gambar secara benar minimal 3X berturut-turut.

Mengacu pada semua bukti yang berasal dari data-data yang telah diuraikan diatas, maka dapat dikatakan bahwa pelaksanaan siklus I dan II sudah mewakili tujuan yang diharapkan yaitu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Prosentase jumlah anak yang berkembang sesuai harapan atau mampu mengenal konsep bilangan dengan baik rata-rata sudah mencapai 79%. Dengan demikian PTK (penelitian tindakan kelas) ini dinyatakan telah berhasil mencapai tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan serta masuk kategori tingkatan sangat baik yaitu berada pada kisaran (76% - 100 %).

Dengan tingkat prosentase yang dicapai membuktikan bahwa permainan Stik Bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada anak usia 3-4 tahun di PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya. Karena pada saat mengikuti permainan Stik Bergambar anak belajar tentang konsep bilangan dengan menghitung, mengambil benda dan mencari pasangan suatu bilangan menggunakan benda-benda konkrit. Selain itu permainan Stik Bergambar dilakukan dengan menyenangkan, sukarela dan tanpa paksaan, menggunakan alat dan bahan bermain menarik, serta didukung cara mengajar guru yang baik pula sehingga hasil yang dicapai bisa optimal.

Hal ini mendukung pendapat Yuliani Nurani Sujiono,dkk (2004:113), "Kegiatan permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini dapat bermanfaat untuk membelajarkan anak konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan sejak dini terhadap matematika serta membantu anak belajar matematika secara alami". Ketika anak sudah mampu mengambil benda sesuai jumlah yang diminta, maka anak tersebut dapat dikatakan mengerti dan memahami konsep bilangan atau jumlah". Apabila masih ditemukan beberapa anak yang belum mampu mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan itu hal yang sangat wajar, karena setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda disetiap aspek perkembangan, termasuk perkembangan kognitifnya.

PENUTUP

Berdasarkan data-data dan hasil pembahasan yang sudah disampaikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa permainan Stik Bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 3-4 tahun di PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya. Hal ini terbukti dari 22 anak didik yang menjadi subyek penelitian, 79% nya atau sekitar 18 anak sudah berkembang sesuai harapan, atau anak mampu meraih skor/nilai *4 pada ketiga indikator yang ada. Prosentase jumlah anak yang berkembang sesuai harapan ini sangat signifikan jika dibandingkan hasil observasi awal kemampuan anak mengenal konsep bilangan sebelum dilaksanakan tindakan siklus I dan siklus II.

Pelaksanaan tindakan yang diberikan berulang-ulang, melalui permainan yang menyenangkan, oleh guru yang menguasai teknik mengajar dan materi pembelajaran serta didukung dengan alat-alat peraga pembelajaran yang menarik, terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Ketika anak mampu mengambil benda dalam berbagai jenis, bentuk dan warna sesuai jumlah yang diminta dengan benar dan tepat, maka dikatakan anak tersebut mengerti dan memahami konsep bilangan atau jumlah.

SARAN

Mengingat pentingnya pengenalan konsep bilangan perlu diberikan sedini mungkin, menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, serta berdasarkan pengalaman yang diperoleh dalam penelitian ini, maka penulis mencoba memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Seorang guru dituntut untuk bisa menguasai materi pembelajaran dan memahami karakter masing-masing anak.
2. Saat mengenalkan konsep bilangan dapat disajikan melalui permainan praktis, diberikan secara berulang-ulang agar anak bisa mengenal konsep dengan benar.
3. Guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media dan alat peraga pembelajaran yang disesuaikan dengan tema dan kebutuhan anak.
4. Pada tahap mengenalkan konsep bilangan ke angka, dapat diterapkan dengan secara kelompok atau perindividu agar guru lebih mudah melakukan pembimbingan.
5. Silahkan mencoba menerapkan atau menciptakan permainan sederhana lainnya menggunakan stik bergambar sebagai media/alat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Burns, Marilyn, Ed Associates. *The Math Solution*. California: Marilyn Burn Ed Associates.
- Delphie, Bandi. 2009. *Matematika Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Klaten: PT Intan Sejati
- DEPDIKBUD. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Komalasari Dewi. Nopember 2012. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Musik Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 6. No 2. Diterbitkan. Jakarta: PRODI PAUD Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Esti Hertanti. Mei 2013. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Media Gambar Bagi Anak Tuna Rungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, (online,) Volume 1, Nomor 2, (<http://ejournal.unp.ac.id/indek.php/jupekhu>, diakses 17 Oktober 2013)
- Fatimah. Enung. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harjanto, Bob. 2011. *Agar Anak Tidak Takut Matematika*. Yogyakarta: Manika Book
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Rosda.
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial*. Jakarta: Gaung.
- Jackman, Hilda L. 2009. *Early Education Curriculum A Child's Connection to The World*. USA: Delmar
- Kamtini. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Kasbolah. 1998. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lestari KW. 2011. *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Mansur, 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miller PH. 1983. *Theories Of Pevelopmental Psychology*. New York: WH Freeman and Company.
- Munandar, Utami. 1985. *Mengembangkan Bakat Dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Permendiknas RI Nomor 58 Tahun 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Pitajeng. 2006. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Sadiman, Dr Arief. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santrock. John W. 2007. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Edisi Kesebelas Jilid 1. Jakarta: ERLANGGA.
- Saputra, M.Yuda. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Anak*. Jakarta: Depdiknas
- Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2003. *Bermain, Mainan, Dan Permainan (Untuk Pendidikan Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1989. *Pengertian Kemampuan*. Jakarta: Balai Pustaka
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan Dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistim Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Yuliani, Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS
- Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono. 2004. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Citra Pendidikan.