

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Balon Angka Pada Kelompok A

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI BERMAIN BALON ANGKA PADA KELOMPOK A

Yeni Wahyu Susiani

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: Wahyuuyenny@yahoo.co.id

Nurhenti D. Simatupang

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: nurhentisimatupang@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain balon angka. Subjek penelitian adalah anak kelompok A di TK PGRI II Sumbertebu Bangsal Mojokerto dengan jumlah 20 anak terdiri dari 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi yang dilakukan oleh teman sejawat dan dokumentasi yang berupa foto kegiatan anak dalam proses pembelajaran. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain balon angka sebesar 12,09 % berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II. Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain balon angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK PGRI II Sumbertebu Bangsal Mojokerto.

Kata Kunci : Lambang bilangan, Bermain Balok Angka.

Abstract

This classroom action research aims to improve the ability to know the epitome of numbers 1-10 through play balloon figures. The subjects were a group of children in kindergarten PGRI II Sumbertebu Ward Mojokerto with the number of 20 children consisted of 13 boys and 7 girls. Data collection techniques used in this study was the observation made by peers and documentation activities in the form of photos of children in the learning process. Data analysis techniques in this study using descriptive statistical analysis. The results showed an increased ability to recognize numbers 1-10 through play emblem balloon figure of 12.09% based on the evaluation of the results of the first cycle and the second cycle. From the above description, it can be concluded that playing balloon figures can improve the ability to know the numbers 1-10 on the emblem A group of children in kindergarten PGRI II Sumbertebu Ward Mojokerto.

Keywords: Symbols number, Beams Playing Score.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu 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 memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2010:1). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang ditujukan kepada anak agar anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal dapat berbentuk Taman Kanak-kanak atau Raudhatul Athfal dan bentuk lain dengan menggunakan program pendidikan untuk anak usia 4–6 tahun. Adapun tujuan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu untuk membantu meletakkan dasar anak ke arah perkembangan sikap, keterampilan, daya cipta serta menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar dengan

mengembangkan nilai-nilai agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Untuk mempersiapkan anak dalam memasuki pendidikan selanjutnya, anak juga harus disiapkan sejak dini untuk belajar. Salah satu pembelajaran yang harus diajarkan untuk anak sejak dini adalah pembelajaran kognitif yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 lingkup perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun dalam mengenal lambang bilangan adalah anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1–10, menyebut dan menunjuk lambang bilangan 1–10 serta mampu memasang lambang bilangan dengan benda sampai 10.

Namun berdasarkan hasil pengamatan pada anak Kelompok A TK PGRI II Sumbertebu Bangsal Mojokerto diketahui bahwa ada 4 anak dari 20 anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-10. Sedangkan 16

anak masih belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10. Jadi dapat dikatakan 20% anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-10 dan 80% anak belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10.

Salah satu penyebab dari kondisi tersebut khususnya mengenalkan lambang bilangan 1-10 kepada anak, guru sering menggunakan LKA dan media papan tulis dengan metode pemberian tugas sehingga anak menjadi jenuh dan tidak konsentrasi saat mengikuti pembelajaran yang diberikan guru.

Mengingat pentingnya mengenal lambang bilangan maka solusi yang akan dilakukan yaitu melalui kegiatan bermain balon angka. Dengan demikian anak akan lebih tertarik dan mudah mengingat lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu: 1. Bagaimanakah aktivitas guru dan aktivitas anak dalam bermain balon angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelompok A TK PGRI II Sumbertebu Bangsal Mojokerto, 2. Bagaimanakah bermain balon angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 terhadap anak kelompok A TK PGRI II Sumbertebu Mojokerto.

Tujuan dari penelitian ini adalah :1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan aktivitas anak dalam bermain balon angka pada anak kelompok A TK PGRI II Sumbertebu Bangsal Mojokerto, 2. Untuk membuktikan apakah bermain balon angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK PGRI II SumbertebuBangsal Mojokerto.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini manfaat yang dapat diperoleh secara praktis yaitu: 1. sumber informasi dan menambah ilmu pengetahuan dalam melakukan penelitian tindakan kelas khususnya dalam bermain balon angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10, 2. Sebagai masukan tentang cara meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain balon angka dan dapat meningkatkan kreativitas dalam menerapkan serta menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran, 3. sebagai masukan untuk memperhatikan perkembangan anak usia dini dan media pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini.

Menurut Munandar (dalam Susanto, 2011:17) kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (dalam Alwi, 2006:707) kemampuan adalah kesanggupan untuk melakukan sesuatu.

Senada dengan pendapat di atas Robbins (1996:102), mengatakan kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa kemampuan merupakan suatu daya atau kesanggupan dalam diri tiap individu dimana daya ini dihasilkan dari pembawaan serta latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya.

Dari ketiga pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah daya atau kesanggupan untuk melakukan suatu tindakan yang merupakan pembawaan pada setiap individu yang dapat mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Badadu, 2008:190) lambang adalah simbol berupa tanda atau huruf yang digunakan untuk menyatakan unsur, senyawa dan sifat satuan matematika.

Menurut Suriasumantri (dalam Susanto, 2011:98) matematika pada hakikatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika seseorang akan dapat mengatur jalan pikirannya. Berbeda dengan pendapat di atas Johnson (dalam Runtukahu, 2014:28) menyatakan matematika adalah bahasa simbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas dan akurat.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa mengenal lambang bilangan adalah cara yang dilakukan anak untuk belajar matematika sederhana melalui kegiatan mengenal simbol berupa tanda atau huruf yang didefinisikan secara cermat, jelas dan akurat sehingga dapat memberikan bekal bagi anak dalam mengenal angka/lambang bilangan.

Menurut Susanto (2011:100) ada tiga tahapan dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak antara lain : 1. tahap konsep dan pengertian, pada tahap ini anak bereksplorasi untuk menghitung segala macam benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya, 2. tahap transisi, merupakan masa peralihan dari konkrit ke lambang, 3. tahap lambang, anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

Bermain adalah sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan Parten (dalam Sujiono, 2010:34). Berbeda dengan pendapat di atas J. B dan Elliot (dalam Latief dkk, 2013:77) berpendapat bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain

dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar dan kewajiban.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktivitas yang dilakukan anak secara berulang-ulang untuk kesenangan yang ditimbulkannya serta untuk mengembangkan kemampuan dirinya sehingga anak mampu bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:127) balon angka merupakan sebuah mainan anak-anak yang unik dan terbuat dari karet yang dikembangkan dengan ditiup atau diisi gas sehingga angka yang ada pada balon dapat terlihat dengan jelas.

Balon memiliki berbagai variasi warna dan ukuran sehingga ketika ditiup dapat menghasilkan warna dan ukuran yang berbeda-beda. Berdasarkan keunikan ini, maka balon dapat digunakan sebagai media pembelajaran, terutama pada pendidikan anak usia dini yang pembelajarannya tidak dapat terpisahkan dengan konsep konkret (nyata).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa balon merupakan mainan anak-anak yang terbuat dari karet yang dikembangkan dengan diisi gas, yang memiliki berbagai warna dan ukuran sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

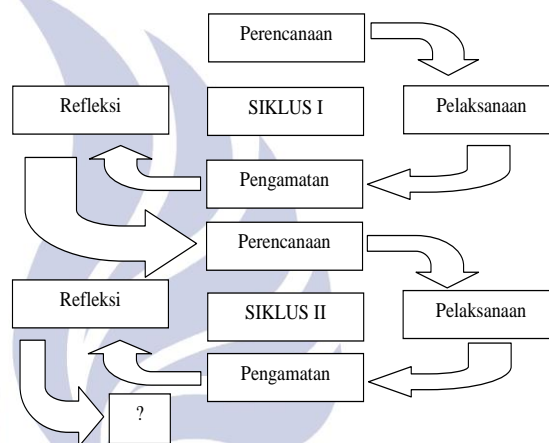
Bermain balon angka merupakan kegiatan bermain yang dapat dijadikan guru dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Bermain balon angka adalah sebuah kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak sehingga dapat memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

Menurut Sujiono (2010:22) Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Senada dengan pendapat di atas Frobel (2010:36) mengatakan Taman Kanak-kanak adalah tempat yang menyenangkan bagi anak, untuk tumbuh dan berkembang secara wajar dan alamiah, seperti bunga-bunga yang sedang mekar di taman, nampak indah dan menyenangkan. Yuliani (2010:34) juga menyatakan bahwa kata taman berarti suatu tempat yang menyenangkan. Jadi Taman Kanak-kanak bukan merupakan sekolah, tetapi tempat yang menyenangkan bagi anak usia dini.

Dari ketiga pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Taman Kanak-kanak adalah tempat menyenangkan bagi anak yang digunakan anak untuk belajar sambil bermain sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang melalui program pembelajaran yang diterapkan.

METODE

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 kelompok A TK PGRI II Sumbertebu Mojokerto melalui kegiatan bermain balon angka menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan mengembangkan desain model kemmis dan Taggart. Desain dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1

Sumber : (Arikunto, dkk., 2010:16)

Subjek penelitian adalah anak kelompok A tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah 20 anak, terdiri dari 7 anak perempuan dan 13 anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A TK PGRI II Sumbertebu Bangsal Mojokerto. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015-2016.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Adapun yang diobservasi dalam pengumpulan data ini adalah kemampuan anak kelompok A TK PGRI II Sumbertebu Bangsal Mojokerto yang berjumlah 20 anak dalam mengenal lambang bilangan dengan menggunakan kegiatan bermain balon angka.

Selanjutnya setelah diperoleh nilai rata-rata aktivitas guru dan anak selanjutnya dipresentasikan dengan rumus sebagai berikut:

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

(Adaptasi dari Sudjiono, 2010:43)

Keterangan:

P = Prosentase

f = Nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak

N = Skor maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

Untuk menghitung presentase keberhasilan anak digunakan rumus sebagai berikut:

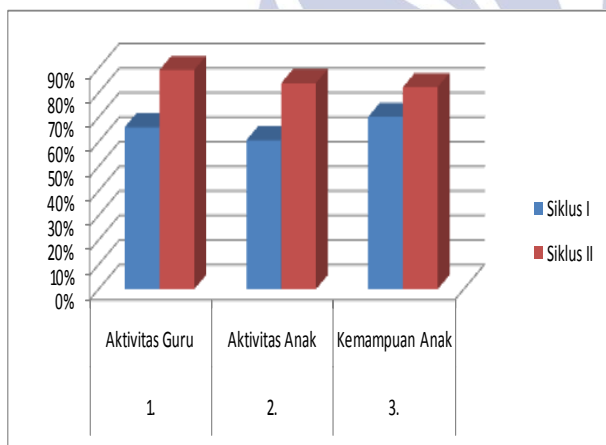
$$P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas belajar}}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

(Arikunto, dkk., 2010:54)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan tiap siklus ada 2 pertemuan, tiap siklus penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Dalam tahap perencanaan peneliti mempersiapkan Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian sebagai pedoman pelaksanaan. Berikutnya mempersiapkan lembar observasi pedoman pelaksanaan pengamatan serta mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar.



Grafik 1

Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Hasil dari penelitian ini pada siklus I aktivitas guru menunjukkan prosentase 66% kemudian pada siklus II meningkat 23,28% menjadi 89,28%. Sedangkan aktivitas anak pada siklus I sebesar 60,8% meningkat 24,11% menjadi 84,91% pada siklus II.

Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada siklus I hanya 70,2% anak yang mencapai indikator. Setelah dilaksanakan siklus II ketercapaian indikator meningkat menjadi 82,29%. Sehingga dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui bermain balon angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK PGRI II Sumbertebu Bangsal Mojokerto

Hal ini senada dengan pendapat Vygotsky (dalam Sujiono, 2010:34) yang berpendapat bahwa bermain

dapat membantu perkembangan kognitif anak secara langsung, tidak sekedar sebagai hasil dari perkembangan kognitif. Ia menegaskan bahwa bermain simbolik memainkan peran sangat penting dalam perkembangan berpikir abstrak. Sejak anak mulai bermain pura-pura maka anak menjadi mampu berpikir tentang makna-makna objek yang mereka representasikan secara independen. Hal serupa juga dikatakan Docket dan Flear (dalam Moeslichatun, 2004: 42) bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di TK PGRI II Sumbertebu Bangsal Mojokerto telah tercapai. Sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun mampu anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menyebut dan menunjuk lambang bilangan 1-10 serta mampu memasang lambang bilangan dengan benda sampai 10.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di TK PGRI II Sumbertebu Bangsal Mojokerto ditemukan beberapa saran sebagai berikut : 1. Dalam kegiatan proses belajar mengajar diusahakan menggunakan variasi kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak mudah jenuh dan termotivasi dalam belajar, 2. Guru hendaknya memberi motivasi dan mengkondisikan anak terlebih dahulu agar anak bisa tenang dan tidak bergurau pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga anak paham tentang pembelajaran yang diberikan guru, 3. Penerapan bermain balon angka dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 untuk anak kelompok A harus disesuaikan dengan usia dan karakteristik anak, 4. Dalam melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 harus disertai dengan pemberian *reward* kepada anak sehingga anak dapat bersemangat dalam belajar, 5. Bila ada anak yang belum sesuai dengan kriteria ketuntasan dan anak mengalami perkembangan yang lambat hendaknya guru dapat berkerjasama dengan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, Hasan. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badadu, Sutan Mohammad. 2002. *Kamus Bahasa Indonesia Modern*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Froebel. 2010. *Pendekatan-pendekatan dan Model Pembelajaran Efektif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Moeslichatun. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Robbins. 1996. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: PT Indeks Kelompok Gramedia.
- Runtukahu, J. Tombokan dkk. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjiono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sujiono, Yuliani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks Anggota IKAPI.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuliani. 2010. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gading Persada Prem Grup.

