

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN LAMBANG BILANGAN 10-20 MELALUI BERMAIN KEPIK ANGKA PADA KELOMPOK B

Angelia Putri Handini Setyawati
Dewi Komalasari

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Surabaya
Jalan Teratai No. 4 Surabaya. Email: (angelia.putri50@gmail.com).(dewikomalasari.satmoko@gmail.com)

Abstract: *This study used action research class. The purpose of this study is to determine an increased ability to recognize numbers concept from 10-20 through ladybug numbers. The subjects were a group of kindergarten children Darul Falah totaling 15 children consisting of 4 girls and 11 boys. The results show an increased ability to recognize numbers concept from 10-20 22% based on the evaluation of the results of the first cycle and cycle II.*

Keywords: *Ladybugs numbers, Numbers concept, Early childhood*

Abstrak: Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 melalui bermain kepiik angka. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Darul Falah yang berjumlah 15 anak terdiri dari 4 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 sebesar 22% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II.

Katakunci: Menyebutkan lambang bilangan, Bermain kepiik angka, Anak usia dini

Kemampuan menyebutkan lambang bilangan sangat dibutuhkan untuk anak usia dini. Menyebutkan lambang bilangan melatih anak berfikir logis dan sistematis sejak dini, mengenalkan dasar-dasar pembelajaran menyebutkan lambang bilangan serta untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal dan membantu anak belajar secara alami menyenangkan dan menarik bagi anak.

Kegiatan menyebutkan lambang bilangan 10-20 di Taman Kanak-kanak Darul Falah khususnya anak kelompok B masih belum sesuai dengan capaian perkembangan anak di Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 dan program pembelajaran sekolah. Berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang selama ini dilakukan oleh peneliti pada saat memberikan materi menyebutkan lambang bilangan 10-20 ditemukan sebanyak 12 anak atau 80% dari 15

anak teridentifikasi masih kurang optimal, terutama dalam kegiatan menyebutkan lambang bilangan 10-20, masih banyak ditemukan anak yang kurang mampu menyebutkan lambang bilangan 10-20 sehingga peneliti menganggap perlunya dibuat sebuah pembelajaran menarik yang dapat memudahkan anak dalam mengembangkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20. Setelah melakukan pengamatan dan diskusi dengan rekan-rekan guru pengajar di Taman Kanak-kanak Darul Falah tentang cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, maka peneliti memilih kegiatan bermain kepiik angka yang dipilih oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20, terutama bagi anak yang masih kurang mampu untuk menyebutkan lambang bilangan 10-20. Peneliti memilih

menggunakan bermain kepi angka karena bermain kepi angka belum pernah dipakai, selain itu kepi angka dibuat semenarik mungkin karena kepi angka terbuat dari kain flannel yang disetiap sayapnya terdapat angka yang berwarna warni untuk dicocokkan pada badan kepi sehingga aman dan menarik digunakan untuk anak.

Kegiatan menyebutkan lambang bilangan 10-20 termasuk dalam konteks yang bermakna kegiatan yang otentik, dengan permainan yang menyenangkan diharapkan seluruh aspek perkembangan dapat dicapai secara bersama-sama, karena metode bermain dapat menarik anak untuk menyebutkan lambang bilangan 10-20.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 melalui bermain kepi angka pada kelompok B di TK Darul Falah Diwék Jombang. Tujuan penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan peningkatan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 melalui bermain kepi angka pada kelompok B di TK Darul Falah Diwék Jombang. Karena kegiatan bermain kepi angka tersebut belum pernah digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar ditaman kanak-kanak Darul Falah dan bermain kepi angka ini sangat menarik untuk anak.

Menurut Sudaryanti (2006:1) bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan, untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan. Supaya anak usia 5-6 tahun mampu menyebutkan lambang bilangan mereka harus mengembangkan pengertian tentang lambang bilangan yang memiliki urutan dan menyatakan kuantitas suatu benda.

Menurut Montessori (dalam Triharso, 2013:2) ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat menjadi kesempatan belajar yang sangat menyenangkan.

Kepi angka adalah alat permainan yang berbentuk kepi terbuat dari kain flannel yang disetiap sayapnya terdapat angka untuk dicocokkan pada badan kepi. Menurut Singer (dalam Tedjasaputra, 2001:12) mengemukakan bahwa bermain memberikan suatu cara bagiana kuntut memajukan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebagian kelas (Aqib, 2006:12). Menurut Arikunto (2009:3), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan yang melekat pada diri guru dalam pemurnian misi profesional kependidikannya (Aqib, 2009:18). Penetapan jenis penelitian ini di-dasarkan pada tujuan bahwa peneliti ingin mengetahui peningkatan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 anak pada kelompok B di TK Darul Falah.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan alasan supaya tidak meninggalkan lembaga tempat mengajar. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini secara garis besar dilaksanakan dalam empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto, 2010:137). Hubungan antara keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang. "Siklus" inilah yang sebetulnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan kelas. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas tidak terbatas dalam satu kali intervensi saja, tetapi

berulang hingga mencapai ketuntasan yang diharapkan (Arikunto, 2010).

Lokasi penelitian ini bertempat di TK Darul Falah, Kecamatan Diwek, Kabupaten Jombang. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Darul Falah yang berjumlah 15 anak tahun pelajaran 2014/2015 yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Dipilih di TK Darul Falah dikarenakan berdasarkan hasil pengamatan di kelas banyak anak yang belum mampu dalam hal menyebutkan lambang bilangan khususnya bilangan 10-20.

Pengumpulan data ini diperoleh data berupa observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah aktivitas guru, aktivitas anak, dan instrument kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20. Berikut prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung. Pada penelitian ini, observasi pada saat pembelajaran berlangsung dilakukan berdasarkan lembar pengamatan. Penelitian ini dibantu dengan teman sejawat.

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dan dialami, dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data. Catatan lapangan ini berisi hasil pengamatan yang diperoleh peneliti selama pemberian tindakan berlangsung. Dalam penelitian ini, untuk mengukur kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 dilakukan melalui bermain kepek angka. Pada saat bermain kepek angka yang terbuat dari kain Flannel yang berbentuk kepek dengan cara mencocokkan sayap kepek pada badan kepek sesuai dengan lambang bilangan yang terdapat pada badan kepek angka. Dalam penelitian yang dilaksanakan, selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan dokumentasi berupa foto. Foto ini dapat dijadikan sebagai bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung.

Analisis data merupakan usaha memilih, memilah, membuang dan menggolongkan data. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif berlangsung dari awal penelitian yaitu mulai dari pengamatan, perencanaan, tindakan, pelaksanaan tindakan, sampai refleksi terhadap tindakan. Beberapa data yang

diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak terhadap penerapan bermain kepek angka. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas anak berupa skor.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil dari siklus I mencapai 75% dari jumlah anak (15 anak) memperoleh bintang tigadari segi kemampuan mengelompokkan benda anak. Jika nilai rata-rata kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 anak belum tercapai pada siklus I maka penelitian ini berlanjut pada siklus ke II. Namun jika indikator keberhasilan telah mencapai rata-rata 75% pada siklus I maka tetap dilanjutkan ke siklus ke II hal ini dilakukan sebagai upaya pemantapan data pada siklus I.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di bab 4 maka dapat disimpulkan bahwa bermain kepek angka dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 pada anak kelompok B di TK Darul Falah Cukir Diwek Jombang. Pada Siklus I kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 pada anak belum berhasil memenuhi target yaitu 75% hal ini dilihat dari aktivitas guru pada siklus I pada pertemuan I mendapat 55%, pertemuan II mendapat 60% sehingga di dapat rata-rata sebesar 57,5%. Pada aktivitas anak siklus I pertemuan I mendapat 45% dan pada pertemuan II mendapat 50% sehingga di dapat rata-rata sebesar 47,5%. Dan pada kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 anak pada siklus I pertemuan I anak yang mampu mencapai 49%, pada pertemuan II anak yang sudah mampu 63% sehingga di dapat rata-rata pada anak yang mampu mencapai 56%. Sehingga Kegiatan mengelompokkan benda melalui bermain kepek angka untuk kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 belum optimal.

Kegagalan pembelajaran pada siklus I dikarenakan guru kurang jelas saat memberikan penjelasan dan contoh cara bermain kepek angka, sehingga anak kurang konsentrasi, mereka asyik bicara dengan temannya,

Kegiatan menyebutkan lambang bilangan 10-20 dilakukan melalui bermain kepi angka pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki semua kekurangan pada proses pembelajaran dengan cara kegiatan bermain diubah menjadi bentuk permainan agar lebih bervariasi dan menarik untuk anak yang bertujuan untuk dapat lebih meningkatkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 dan aktivitas guru dalam bermain kepi angka agar menjadi lebih optimal sehingga sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa siklus sudah boleh dihentikan karena sudah memenuhi target keberhasilan yaitu $\leq 75\%$ mendapat nilai bintang 3 dan bintang 4, hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru pada siklus II pada pertemuan I mendapat 75%, pertemuan II mendapat 85% sehingga di dapat rata-rata sebesar 80%. Pada aktivitas anak siklus II pertemuan I mendapat 70% dan pada pertemuan II mendapat 75% sehingga di dapat rata-rata sebesar 72,5%. Dan pada kemampuan mengelompokkan benda anak pada siklus I pertemuan I anak yang sudah mampu mendapat 78%, pada pertemuan II anak yang sudah mampu 85% sehingga di dapat rata-rata pada anak yang mampu mencapai 81,5%. Berdasarkan uraian di atas maka pembelajaran pada siklus II sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yang ditentukan.

PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran Siklus I masih banyak hal-hal yang harus dibenahi diantaranya dalam pengkondisian anak, cara guru menjelaskan tentang bagaimana cara bermain kepi angka, selama proses pembelajaran guru selama pembelajaran guru terus mendampingi, membimbing dan kurang memotivasi anak sehingga anak-anak kurang termotivasi saat kegiatan berlangsung. Pada Siklus I kemampuan menyebutkan lambang bilangan pada anak belum berhasil memenuhi target yaitu $\geq 75\%$ hal ini dilihat dari aktivitas guru pada siklus I mendapat 57%, aktivitas anak 47,5% dan kemampuan menyebutkan lambang bilangan anak yang mampu 56%. Sehingga

pembelajaran menyebutkan lambang bilangan 10-20 melalui bermain kepi angka untuk kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 belum optimal.

Kegagalan pembelajaran pada siklus I dikarenakan guru kurang memberikan apresiasi di kegiatan awal, cara guru menjelaskan materi pembelajaran menyebutkan lambang bilangan 10-20 kurang jelas sehingga kurang dimengerti anak, dalam membimbing dan memotivasi anak dalam bermain kepi angka masih kurang, saat merecalling kurang menyenangkan sehingga menyebabkan anak kurang maksimal dalam memperhatikan, merespon dan bermain kepi angka serta menjawab pertanyaan guru. Pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki semua kekurangan pada proses pembelajaran menyebutkan lambang bilangan 10-20 dengan cara mengubah kegiatan bermain menjadi bentuk permainan agar lebih bervariasi dan menarik untuk anak, guru membuka kegiatan dengan apresiasi, menyampaikan materi tentang menyebutkan lambang bilangan dengan berekspresi dan jelas, mendampingi, membimbing, memberi motivasi anak agar anak lebih optimal untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 anak melalui bermain kepi angka. Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa siklus II sudah boleh dihentikan karena sudah memenuhi target keberhasilan yaitu ≤ 75 dari jumlah anak yaitu pada aktivitas guru mencapai 80%, aktivitas anak 72,5% dan kemampuan menyebutkan lambang bilangan anak 81,5%. Pada penelitian ini tentang aktivitas guru mendapat selisih 22,5%, pada aktivitas anak selisihnya 25% dan pada kemampuan mengelompokkan benda mendapat selisih 22,5%. Melalui bermain kepi angka dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 hal ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk guru.

Hasil penelitian didukung oleh teori Montessori (dalam Triharso, 2013:2) ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar

anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat menjadi kesempatan belajar yang sangat menyenangkan.

Penelitian ini juga didukung oleh teori Sujiono (2008:11) permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 10-20 pada siklus I memperoleh 63%, pada siklus II memperoleh 85%. Melalui bermain kepi angka dengan menyebutkan lambang bilangan 10-20 anak termotivasi dan merasa senang mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa melalui bermain kepi angka dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 pada kelompok B di TK Darul Falah Cukir diwek Jombang dapat dikatakan meningkat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dan dalam upaya meningkatkan kemampuan menyebutkan lam-

bang bilangan 10-20 melalui bermain kepi angka dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 pada anak kelompok B di TK Darul Falah Cukir Diwek Jombang dikemukakan beberapa saran sebagai berikut. Bahwa melalui bermain kepi angka dapat menarik minat anak dalam kemampuan menyebutkan lambang bilangan 10-20 dan sebaiknya guru juga memperbanyak referensi yang lain dan kegiatan yang lebih bervariasi dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajaran Pembelajaran di Taman-Taman Kanak*. Bandung: YramaWidya.
- Barbara A. Wasik & Carol Seefedt. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Beaty, Janice 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:FajarInter Pratama Mandiri
- Edi Purwanta. 2005. *Modifikasi Perilaku*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Permendiknas. 2009. *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*.