

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN DADU BERGAMBAR PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

Sri Fidayanti
Sri Widayati

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai 4 Surabaya 60136.Email:(sfidayanti@yahoo.com)
(widapgpaudunesa@gmail.com)

Abstract :Cognitive ability is developed as well as the development of children physical body and nerves. Ability to recognize numeric concept is very important to children because by learning about recognizing numeric concept, children can learn how to counting their own toys, make a drink with specific amount, and also teach children about advance counting and etc indirectly and increase children education performance. This ability can be increased by using the right learning media, and that is pictorial dice. The research is using class action method and observation with the researcher's subject is children at Play Group Negeri Pembina Kota Mojokerto. The result from this research is the increase of ability to recognize numeric concept is 82,5%.Based in this research, it can be conclude that through pictorial dice game can increase the ability to recognize numeric concept.

Keywords: Recognizing numeric concept,Pictorial dice game

Abstrack : Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui permainan dadu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 3-4 tahun di KB Negeri Pembina Kota Mojokerto. Penelitian ini menggunakan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri. Subyek penelitian adalah anak usia 3-4 tahun di KB Negeri Pembina yang berjumlah 10 anak. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat kenaikan dari kemampuan mengenal lambang bilangan sebesar 82,5%. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa melalui media dadu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

Kata kunci: Konsep bilangan, Permainan dadu bergambar.

Pengembangan kognitif bertujuan agar kelak anak mampu memecahkan masalah yang dihadapi, mengolah hasil belajar yang didapat, mampu mengembangkan logika matematika, pengetahuan ruang, kemampuan membedakan suatu benda sehingga anak mampu memilah ataupun mengelompokkan suatu benda. Selain itu kemampuan kognitif juga sangat penting untuk persiapan kemampuan berpikir yang teliti (Kemendiknas 2007: 18).

Menurut Permendiknas no 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Diniusia 3-4 tahun memiliki tingkat pencapaian perkembangan yaitu mengenal konsep banyak dan sedikit. Untuk itu pada anak Kelompok Bermain diberikan pengenalan tentang konsep bilangan 1-5.

Kemampuan mengenal konsep bilangan sangatlah penting dalam kehidupan anak didik yaitu dengan mampu mengenal konsep bilangan 1-5 anak akan mampu menghitung mainan yang dia miliki, membuat minuman dengan

jumlah tertentu serta membilang dan mengenal bilangan pada jenjang selanjutnya dan secara tidak langsung dapat meningkatkan prestasi belajar anak.

Berdasarkan pengamatan dilapangan, permasalahan yang dihadapi anak Kelompok Bermain Negeri Pembina yang berjumlah 10 anak, menunjukkan kemampuan mengenal konsep bilangan yang masih rendah dan mengalami kesulitan. Hal ini terlihat ketika anak diajak menyebutkan bilangan 1-5 secara urut anak belum mampu menyebutkan dengan urut. Selain itu anak ketika diajak membilang dengan menunjuk gambar atau benda anak-anak masih sering bingung dan belum bisa memahami instruksi atau perintah guru.

Berbagai upaya telah dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Seperti bercerita tentang jumlah gambar dengan menggunakan buku cerita bergambar, dengan menggambar dan menghitung gambar dipapan tulis serta mengisi lubang pada papan dakon dengan biji dakon pada permainan tradisional dakon. Akan tetapi tindakan-tindakan yang telah dilakukan selama ini belum dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan secara signifikan.

Berdasarkan pengamatan masalah yang ada pada Kelompok Bermain Pembina Kota Mojokerto, langkah yang akan diambil agar kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dapat meningkat adalah melalui permainan dadu bergambar. Permainan dadu bergambar adalah sebuah permainan yang menggunakan media dadu bergambar pada tiap-tiap sisinya. Adapun media lain yang digunakan yaitu kartu bergambar dan papan flanel. Alasan dipilihnya media dadu bergambar ini yaitu proses pembuatannya tidak sulit, bahannya

mudah didapat, menarik dan tidak berbahaya bagi anak. Hal itu dikarenakan dadu yang digunakan dibuat dari kain flanel yang diisi dakron sehingga tidak sakit apabila mengenai anak. Selain itu permainan dengan menggunakan dadu bergambar ini belum pernah digunakan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan dadu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Negeri Pembina Kota Mojokerto serta bagaimana penerapan permainan dadu bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Negeri Pembina Kota Mojokerto. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui permainan dadu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Negeri Pembina Kota Mojokerto serta untuk mendeskripsikan penerapan permainan dadu bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Negeri Pembina Kota Mojokerto.

Media yang akan digunakan dalam permainan ini adalah dadu bergambar. Di dalam pembuatan media dadu bergambar pemilihan bahannya menggunakan kain flanel sehingga tahan lama. Untuk keamanan bentuk dadu di isi dengan dakron sehingga aman bagi anak. Bahan utama kain flanel juga merupakan bahan yang mudah didapatkan dipasaran. Selain itu cara pembuatannya pun mudah sehingga siapa saja dapat membuatnya. Selain menggunakan media dadu bergambar, media lain yang digunakan yaitu kartu gambar, bola plastik serta keranjang.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Dalam matematika, konsep bilangan selama bertahun-tahun lamanya telah diperluas untuk meliputi bilangan nol, bilangan negatif, bilangan rasional, bilangan irasional, dan bilangan kompleks (Sujiono: 2013: 12).

Konsep bilangan melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak”, termasuk menghitung dan menjumlahkan. Hal yang terpenting adalah mengerti konsep angka. Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan dengan menghitung sekelompok benda atau membandingkan jumlahnya. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu model penelitian tindakan dari Kemmis dan MC Taggart (dalam Arikunto, 2010:83) berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini secara garis besar dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan,

pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2006:16).

Lokasi penelitian ini bertempat di Kelompok Bermain Negeri Pembina Jl. Lawu 3 Magersari, Kota Mojokerto. Subyek penelitian adalah anak usia 3-4 tahun Kelompok Bermain Negeri Pembina yang berjumlah 10 anak dengan rincian anak laki-laki sejumlah 5 anak dan anak perempuan sejumlah 5 anak. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014-2015.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa pengamatan dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif yaitu data yang berupa informasi yang berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi anak berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap suatu materi belajar. Data hasil belajar anak yang diperoleh dianalisis berdasarkan aspek yang dinilai diberi skor dan analisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase. Tolak ukur keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah adanya peningkatan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan dengan tingkat keberhasilan 80% dari jumlah anak yang memperoleh bintang tiga pada masing-masing indikator. Jika indikator keberhasilan sudah tercapai pada siklus I, maka penelitian akan berlanjut pada siklus II sebagai penguatan kemampuan yang diperoleh anak.

HASIL

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data observasi hasil pengamatan pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-5 melalui media dadu bergambar anak Kelompok Bermain Negeri Pembina Kota Mojokerto dan pengamatan aktivitas

guru, juga data observasi anak pada setiap siklus.

Kegiatan pembelajaran pada siklus I dikatakan belum berhasil, karena belum memenuhi target keberhasilan yaitu 80%. Hal itu dilihat dari aktivitas guru mendapat 57%, aktivitas anak mendapat 52%, dan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 yang memperoleh nilai bintang tiga berjumlah 32,5% dan anak yang memperoleh bintang satu dan dua berjumlah 67,5%. Sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Upaya yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat yaitu dengan memperbaiki langkah kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus II, kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil, karena sudah memenuhi target keberhasilan 80%. Hal itu dilihat dari aktivitas guru mendapat 82,5%, aktivitas anak mendapat 82,5% dan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 yang memperoleh nilai bintang tiga berjumlah 82,5% dan anak yang mendapat bintang satu dan dua berjumlah 17,5%. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-5 dengan permainan dadu bergambar sudah sesuai dengan target sehingga tidak perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak yang terdapat pada siklus I dan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut. Pada pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus I masih banyak hal-hal yang perlu dibenahi diantaranya dalam menciptakan kondisi awal pembelajaran yang kondusif guru masih belum bisa menguasai kelas dan belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan sehingga yang terjadi masih banyaknya anak yang tidak tertib dan gaduh pada saat kegiatan berlangsung.

Dalam menjelaskan langkah-langkah kegiatan dan media yang digunakan serta mendemonstrasikan kegiatan main tidak berurutan sehingga banyak anak yang tidak mengerti dan tidak merespon dengan baik. Pada siklus I kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak belum berhasil memenuhi target yaitu $\geq 80\%$ mendapat nilai bintang 3. Hal ini dapat dilihat dari prosentase kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak mendapat prosentase sebesar 32,5%, aktivitas guru pada siklus I mendapat 57%, dan aktivitas anak mendapat 52%. Sehingga kegiatan permainan dadu bergambar dalam mengenal konsep bilangan 1-5 anak belum maksimal.

Pada siklus II peneliti berusaha untuk memperbaiki semua hambatan dan kekurangan dalam kegiatan belajar mengenal konsep bilangan anak dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan melalui permainan dan mengganti kartu gambar dengan bola plastic, sehingga diharapkan kegiatan belajar mendapatkan hasil yang optimal. Selain itu guru memberikan motivasi, penguatan dalam kegiatan awal dan pada saat kegiatan berlangsung sehingga anak-anak sudah mampu menggunakan media dengan baik dan tertib sesuai dengan perintah guru. Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa siklus sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yaitu $\geq 80\%$ anak mendapat nilai bintang 3. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak mendapat prosentase sebesar 82,5% pada indikator membilang dengan menunjuk gambar. Hal ini juga didukung dengan

peningkatan aktivitas guru yang mendapat prosentase sebesar 82,5%, dan aktivitas anak mencapai 82,5%. Melalui permainan dadu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dan hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah dalam proses pembelajaran di sekolah.

Aspek perkembangan kognitif anak (bidang matematika) merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan dan dikembangkan karena pengembangan kognitif bertujuan agar kelak anak mampu memecahkan masalah yang dihadapi, mengolah hasil belajar yang didapat, mampu mengembangkan logika matematika, pengetahuan ruang, kemampuan membedakan suatu benda sehingga anak mampu memilah ataupun mengelompokkan suatu benda. Selain itu kemampuan kognitif juga sangat penting untuk persiapan kemampuan berpikir yang teliti.

Melalui bermain, kegiatan permainan dadu bergambar akan mampu mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, selain itu anak berinteraksi dengan teman sebaya yang akan meningkatkan perkembangan sosialnya. Hal itu sejalan dengan Dewey (dalam Montolalu: 2009: 1.7) anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Sementara itu Isaacs (dalam Montolalu: 2009: 1.7) percaya bahwa bermain mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Isaacs membela hak-hak anak untuk bermain dan mengajak para orang tua

untuk mendukung kegiatan bermain anak sebagai sumber belajar alami yang penting bagi anak. Dengan kegiatan bermain ini diharapkan tujuan belajar dalam mengenal konsep bilangan 1-5 dalam aspek membilang dengan menunjuk gambar dapat dicapai secara maksimal dan terbukti dalam siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan anak mengalami peningkatan yang signifikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis yang telah dilakukan serta dari hasil kegiatan pengajaran yang dilakukan selama dua siklus dapat disimpulkan bahwa media dadu bergambar dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada anak Kelompok Bermain Negeri Pembina Kota Mojokerto. Media dadu bergambar dapat digunakan sesuai dengan tema dalam pembelajaran anak usia dini. Prosentase ketuntasan belajar anak siklus I hanya mencapai 32,5%, maka pada siklus II ketuntasan belajar yang dicapai menjadi 82,5% dan sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berhasil karena ketuntasan belajar terpenuhi dari kriteria keberhasilan yaitu 80%, meskipun ada anak yang tingkat perkembangannya belum tercapai karena anak tersebut sulit menerima kegiatan yang dilakukan.

Dalam penggunaan media dadu bergambar untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan 1-5 di Kelompok Bermain Negeri Pembina Kota Mojokerto sangat efektif dan menyenangkan. Aktivitas guru yang semakin baik dapat meningkatkan kinerja anak. Disamping itu media dadu bergambar dapat memberikan dampak positif terhadap

kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada program pembelajaran.

Saran

Setelah melakukan penelitian selama dua siklus, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut perlunya alat peraga atau media yang benar-benar efektif seperti dadu bergambar dalam pengajaran untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan di Kelompok Bermain Negeri Pembina Kota Mojokerto yang sesuai dengan kondisi fisik dan perkembangan mental anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan, serta memberikan stimulus seperti motivasi sehingga anak berani dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-5, serta penyampaian materi dan tahap-tahap kegiatan dengan jelas dan berurutan,

selain itu menenangkan anak sebelum 6 kegiatan dimulai sangatlah penting.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional.(2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- IGAK, Wardani. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Montolalu, B.E.F, dkk. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka