

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL
KONSEP BANYAK SEDIKIT PADA
ANAK KELOMPOK A**

**Heni Fitriyani
Dewi Komalasari**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
Jalan Teratai No. 4 Surabaya,
Email: (henifitri0@gmail.com).(dewikomalasari.satmoko@gmail.com)

***Abstract:** This study used action research class. This study was to determine the increase in the concept of know a lot of little concept in question is in terms of the number of objects that mention the most and the least, shows two sets of objects that was the most and the least, and sort the objects of which amount to at least that was the most child group A kindergarten Kusuma Bangsa Plabuhan landaan Jombang. The subjects were children ages 4-5 years in kindergarten Kusuma Bangsa Plabuhan landaan Jombang. The results showed an increase in the concept know a lot of little concept in question is in terms of the number of objects that mention the most and the least, shows two sets of objects that was the most and the least, and sort the objects of which amount to at least 25%.*

***Keywords:** Recognize the concept of a lot of little, Play corn.*

Abstrak: Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit melalui bermain jagung pada kelompok A di TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang. Subjek penelitian adalah anak kelompok A di TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit sebesar 25% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II.

Katakunci: Mengenal konsep banyak sedikit, Bermain jagung .

Salah satu stimulasi yang dapat menumbuhkan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit yaitu dengan diberikan kegiatan melalui berbagai bentuk permainan yang menyenangkan bagi anak. Karena dengan bermain seluruh aspek perkembangan anak baik perkembangan bahasa, kognitif, motorik, sosial emosional dan nilai-nilai moral agama dapat dicapai bersama-sama. Dengan meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit bertujuan untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan pada anak usia 4-5 tahun, anak sudah mengenal konsep banyak sedikit dengan baik tetapi kenyataan di TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang tergolong rendah dari hasil yang diharapkan yakni 75%. Setelah

melakukan refleksi awal dengan sesama guru disepakati sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit dengan bermain jagung.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit melalui bermain jagung pada anak kelompok A di TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit melalui bermain jagung pada anak kelompok A di TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang.

Kemampuan mengenal konsep banyak sedikit pada anak usia dini berkaitan erat dengan berhitung permulaan, menurut

Sriningsih (2008:63) merupakan kegiatan menyebutkan urutan bahwa kegiatan berhitung permulaan pada anak usia dini merupakan kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau bilangan buta, anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Pada usia 4 tahun anak dapat menyebut urutan bilangan sampai 10. Jean Piaget (dalam Susanto, 2011:100) menyatakan anak usia TK tahapan berhitung permulaannya ada 3 tahapan, yaitu: tahapan konsep/pengertian, tahapan transisi/peralihan, tahapan lambang. Adapun kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengenal konsep banyak sedikit pada penelitian ini adalah dengan bermain jagung.

Menurut Singer (dalam Tedjasaputra, 2001:12) mengemukakan bahwa bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya rangsangan (stimulasi) baik dari luar maupun dalam. Menurut Hurlock (dalam Dahlan, 2010:6) manfaat bermain jagung antara lain: anak bisa mengembangkan ketrampilan bersosialisasi, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, rasa percaya diri, kemandirian, kreativitas, berlatih mengambil keputusan dan bermain juga bisa sebagai terapi.

Pada hasil penelitian yang relevan sebelumnya, penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah Nur Sopiha dengan judul peningkatan kemampuan mengenali di TK Kusuma Bangsa Plandaan. Memiliki relevansi dengan penelitian ini. Kesamaan dari penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki atau merubah proses pembelajaran yang berupa tindakan ataupun kegiatan sehingga hasil belajar anak meningkat dan membahas bermain konstruktif balok. Perbedaannya adalah penelitian yang terdahulu menggunakan kegiatan bermain bowling untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dan yang sekarang bermain jagung untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit. Pada penelitian terdahulu akan dijadikan acuan dan dapat memberikan arahan dalam penelitian ini. Selain itu juga memperbaiki pembelajaran agar anak tidak bosan, dan dapat menstimulasi

kemampuan anak serta dapat memperbaiki kinerja guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Carr dan Kemmis (dalam Suyadi, 2010:21) yaitu pencermatan yang dilakukan oleh orang-orang yang terlibat didalamnya (guru, peserta didik, kepala sekolah) dengan menggunakan metode refleksi dan bertujuan untuk melakukan perbaikan di berbagai aspek pembelajaran. Dapat juga dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto, 2010:130). Penetapan jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan bahwa peneliti ingin mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit dengan bermain jagung pada anak kelompok A di TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang.

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 empat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang. Siklus inilah yang sebetulnya yang 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 Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang yang berjumlah 20 anak tahun pelajaran 2014/2015 yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Lokasi ini dipilih berdasarkan tempat mengajar peneliti dengan alasan utama untuk menghemat waktu dan pembiayaan, peneliti tidak harus meninggalkan tempat kerja.

Data pada penelitian ini berupa dokumentasi dan observasi. Instrumen yang digunakan adalah aktivitas guru, aktivitas anak, dan instrumen kemampuan mengenal konsep banyak sedikit. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung. Penelitian ini dilakukan dengan teman sejawat. Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dan dialami, dalam rangka mengumpulkan data dan refleksi terhadap data.

Catatan lapangan ini berisi hasil pengamatan yang diperoleh peneliti selama pemberian tindakan berlangsung. Dalam penelitian ini, untuk mengukur kemampuan mengenal konsep banyak sedikit dilakukan melalui bermain jagung. Dalam penelitian yang dilaksanakan, selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan pendokumentasian berupa foto. Foto ini dapat dijadikan bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung.

Teknik analisis data menggunakan data statistik deskriptif. Analisis data merupakan usaha memilih, memilah, membuang dan menggolongkan data. Teknik analisis data berlangsung dari awal penelitian yaitu mulai dari pengamatan, perencanaan, tindakan, pelaksanaan tindakan, sampai refleksi terhadap tindakan. Beberapa data yang diperoleh dari tindakan ini adalah data hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas anak terhadap kegiatan bermain konstruktif balok susun. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas anak berupa skor.

Penelitian dikatakan berhasil apabila 75% dari jumlah anak mendapat nilai 3 atau 4 (3 atau 4) dari kemampuan mengenal konsep banyak sedikit khususnya dalam menyebutkan jumlah benda yang paling banyak dan paling sedikit, menunjukkan dua kumpulan benda yang jumlahnya paling banyak dan paling sedikit, dan mengurutkan benda dari yang jumlahnya paling sedikit sampai yang paling banyak apabila pada siklus pertama belum mencapai target 75% dari kemampuan mengenal konsep banyak sedikit, maka dilanjutkan pada siklus kedua. Jika pada siklus pertama sudah mencapai target 75% dari kemampuan mengenal konsep banyak sedikit

maka tetap dilanjutkan pada siklus kedua sebagai pemantapan data pada penelitian.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa bermain jagung meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit. Pada siklus I kemampuan mengenal konsep banyak sedikit pada anak belum berhasil memenuhi target yaitu $\geq 75\%$ hal ini dilihat dari aktivitas guru pada siklus I pada pertemuan I mendapat 50%, pertemuan II mendapat 62%, dan pertemuan III mendapat 65%, sehingga di dapat rata-rata sebesar 59%.

Pada aktivitas anak siklus I pertemuan I mendapat 37%, pada pertemuan II mendapat 50%, dan pada pertemuan III mendapat 59%, sehingga di dapat rata-rata sebesar 48,6%. Dan pada kemampuan mengenal konsep banyak sedikit anak pada siklus I pertemuan I anak yang mampu mencapai 53%, pada pertemuan II anak yang sudah mampu mengenal konsep banyak sedikit mencapai 60%, dan pada pertemuan III mencapai 66% sehingga di dapat rata-rata pada anak yang mampu mencapai 59,66%. Sehingga kemampuan mengenal konsep banyak sedikit melalui bermain jagung belum optimal.

Kegagalan pembelajaran pada siklus I dikarenakan guru dalam menjelaskan kurang jelas, pada saat mendemonstrasikan tidak berurutan dan tidak memberikan penghargaan pada anak guru hanya fokus pada sebagian anak saja sehingga anak kurang konsentrasi, mereka asyik bicara dengan temannya, kemampuan mengenal konsep banyak sedikit dilakukan melalui bermain jagung pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki semua kekurangan pada proses pembelajaran dengan cara guru menjelaskan dengan suara jelas, mendemonstrasikan dengan cara berurutan dan memberikan penghargaan pada anak guru sudah memberikan penghargaan pada anak berupa simbol, kata-kata dan ekspresi tubuh dengan jelas sehingga anak tertarik dan 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 87%, pertemuan II mendapat 93%, dan pertemuan III sehingga di dapat rata-rata sebesar 96%. Pada aktivitas anak siklus II pertemuan I mendapat 87%, pada pertemuan II mendapat 93%, dan pada pertemuan III mendapat 96%, sehingga di dapat rata-rata sebesar 92%. Dan pada kemampuan mengenal konsep banyak sedikit anak pada siklus II pertemuan I anak yang sudah mendapat 83%, pada pertemuan II anak yang sudah mampu 87%, dan pada pertemuan III mendapat 91%. Berdasarkan uraian di atas maka pembelajaran pada siklus II sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yang ditentukan.

PEMBAHASAN

Penelitian pada siklus I masih banyak hal-hal yang harus diperbaiki diantaranya dalam menjelaskan materi konsep banyak sedikit khususnya dalam menyebutkan jumlah benda yang paling banyak dan paling sedikit, menunjukkan dua kumpulan benda yang jumlahnya paling banyak dan paling sedikit, dan mengurutkan benda dari yang jumlahnya paling sedikit sampai yang paling banyak. jelas, cara mendemonstrasikan tidak berurutan dan guru tidak memberikan penghargaan pada anak sehingga anak masih kurang paham dan kurang tertarik dalam kegiatan bermain jagung. Pada siklus I kemampuan mengenal konsep banyak sedikit belum memenuhi target yaitu 75%. Hal ini dilihat dari aktivitas guru pada siklus I mencapai 65%, aktivitas anak 59%. Dan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit mencapai 66% sehingga pembelajaran bermain jagung belum optimal.

Kegagalan pembelajaran bermain jagung pada penelitian ini dikarenakan kemampuan anak masih rendah dalam kegiatan menyebutkan jumlah benda yang paling banyak dan paling sedikit, menunjukkan dua kumpulan benda yang jumlahnya paling banyak dan paling sedikit, dan mengurutkan benda dari yang jumlahnya paling sedikit sampai yang

paling banyak. Oleh karena siklus I belum mencapai kriteria yang diharapkan maka penelitian ini berlanjut pada siklus II. Pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki kekurangan pada proses pembelajaran bermain jagung dengan cara menjelaskan, mendemonstrasikan dengan jelas berurutan dan memberikan penghargaan pada anak menggunakan simbol, kata-kata, dan ekspresi gerakan tubuh. Sehingga diharapkan mendapatkan hasil yang optimal, guru memberikan motivasi, penguatan dalam kegiatan awal dan pada saat kegiatan berlangsung sehingga anak dapat melakukan kegiatan dengan baik sesuai dengan yang dicontohkan guru.

Hasil yang diperoleh di siklus II ini aktivitas guru mencapai 87%, aktivitas anak mencapai 96% dan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit mencapai 91%. Pada indikator menyebutkan jumlah benda yang paling banyak dan paling sedikit, menunjukkan dua kumpulan benda yang jumlahnya paling banyak dan paling sedikit, dan mengurutkan benda dari yang jumlahnya paling sedikit sampai yang paling banyak pada konsep banyak sedikit. Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa siklus sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yaitu 75% anak mendapat nilai bintang 3 dan bintang 4. Berdasarkan data siklus II maka kriteria keberhasilan tindakan sudah tercapai.

Kemampuan dalam proses belajar di TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang pada penelitian melalui kegiatan pengembangan mengenal konsep banyak sedikit anak usia dini yaitu melalui bermain dengan mengembangkan kemampuan kognitif anak mengenalkan konsep banyak sedikit. Konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia empat dan lima tahun adalah pengembangan kepekaan pada bilangan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas senada dengan teori Hurlock (dalam Dahlan, 2010:6) yang menyatakan bahwa anak bisa mengembangkan keterampilan bersosialisasi, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, rasa percaya diri, kemandirian, kreativitas, berlatih

mengambil keputusan dan bermain juga bisa sebagai terapi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit melalui bermain jagung pada anak kelompok A di TK Kusuma bangsa Plabuhan Plandaan Jombang telah tercapai.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dan dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit di TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang dikemukakan saran sebagai berikut: Bahwa bermain konstruktif balok susun dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit. Sebaiknya guru menerapkan kegiatan yang lebih bervariasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit pada anak.

Kegiatan peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak sedikit yang sesuai dengan karakteristik anak yang suka mencoba, meniru dan melakukan sesuatu dengan bimbingan.

Sebaiknya guru membuat rancangan pembelajaran dengan cermat dan tepat dengan tujuan pembelajaran yang jelas, memahami pembelajaran sehingga anak dapat menerima proses pembelajaran dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dahlan, Tina, dkk. 2010. *Games Sains Kreatif dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Kawah Media
- Sriningsih, 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana Predana Media grup.
- Tedjasaputra, Mayke.S. 2001. *Bermain, Mainan dan permainan*. Jakarta: PT Gramedia.