

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN CONGKLAK PADA ANAK KELOMPOK A

SUDARMININGSIH
SRI SETYOWATI

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai No 4 Surabaya 60136 (Email: Sudarminingsih1971@gmail.com)(trinilbrow@hotmail.com)

Abstract : *This study aimed to describe the activity of the teacher, the child's activity in improving children's ability to recognize the concept of numbers through the game congklak. The subjects were children in group A TK TAAM Ananda totaling 20 children. And the methods of research is using observation and documentation . Data collecting technique in this research is using descriptive statistic Results of the study were obtained from the observation of the activity of the teacher and the child's activity increased 85 %, so that it can be concluded that the use of the game congklak can improve the ability to know the concept of numbers.*

Keywords : *The concept of number, Congklak*

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan mengenalkan konsep bilangan anak melalui permainan congklak. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK TAAM Ananda yang berjumlah 20 anak. Metode pengumpulan datanya menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian yang didapatkan dari hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas anak mengalami peningkatan sebesar 85%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenalkan konsep bilangan.

Kata kunci : *Kemampuan konsep bilangan, Congklak*

Fenomena Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan keniscayaan. Alasannya, perkembangan otak pada usia dini (0-6 tahun) mengalami percepatan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia ini. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut usia emas (Suyadi, 2010:8). Masa-masa tersebut merupakan masa kritis dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Apabila pada masa kritis ini anak tidak memperoleh rangsangan yang tepat dalam bentuk latihan atau proses belajar maka diperkirakan anak akan mengalami kesulitan pada masa-masa perkembangan berikutnya (Pratisti, 2008:56). Atas dasar ini, bisa disimpulkan bahwa untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini, yaitu melalui PAUD.

PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Asmani, 2009:65).

PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Disamping itu pada usia ini anak-anak masih rentan yang apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu.

Oleh karena itu penyelenggaraan PAUD harus memperhatikan dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak.

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun. Pada usia ini secara terminology disebut sebagai anak prasekolah. Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan 50% menjadi 80%. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematikanya, dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti (KBK, 2010).

Pernyataan di atas relevan dengan pendapat dari Patmonodewo, Soemiarti (2003) yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Pendapat tersebut didukung pendapat dari Musfiroh (2008:69). Anak usia 4 tahun dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan satu kategori. Pada saat yang sama anak juga mulai menunjukkan ketertarikan pada pengenalan konsep angka/bilangan dan kuantitas seperti menghitung, mengukur, dan membandingkan.

Merujuk dari pernyataan pendapat Patmonodewo dan Musfiroh, serta mengadaptasi dari isi modul yang diterbitkan oleh Depdiknas (2007:13), dapat dikatakan, usia dini/prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak pada kemampuan mengenal konsep bilangan. Kesenangan anak dalam mengenal konsep bilangan, dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika. Salahsatunya melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial

dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut apakah aktivitas guru dan aktivitas anak pada permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK TAAM Ananda Surabaya, dan apakah melalui permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK TAAM Ananda Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah kreativitas guru dan aktivitas anak melalui permainan congklak akan meningkat, dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan congklak pada anak kelompok A di TK TAAM Ananda Surabaya.

METODE

Jenis penelitian yang diambil oleh peneliti adalah dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) PTK yang dilakukan langsung oleh peneliti sekaligus menjadi guru saat penelitian berlangsung.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2012:3).

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah murid Kelompok A TK TAAM Ananda Surabaya dengan jumlah murid sebanyak 20 anak yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Sedangkan mitra penelitiannya adalah guru pendamping Kelompok A TK TAAM Ananda Surabaya. Penelitian ini dilakukan di TK TAAM Ananda, yang berlokasi di jalan Darmokali 69 Surabaya dan dilaksanakan dalam waktu 1 bulan yaitu dilakukan pada bulan oktober 2014, bertepatan dengan kegiatan pembelajaran semester 2 tahun ajaran 2013-

2014. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing dengan dua pertemuan. Peneliti menggunakan instrumen penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk mendukung penelitian ini. Instrumen yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut: Lembar observasi aktivitas anak, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi tingkat capaian perkembangan anak.

Analisa ini merupakan lanjutan dari kegiatan pengumpulan data. Untuk itu, seorang peneliti perlu memahami tehnik analisa data yang tepat agar manfaat penelitiannya memiliki nilai yang tinggi. Beberapa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas anak terhadap model pembelajaran dengan menerapkan permainan congklak. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas anak berupa skor. Keterangan dalam setiap skor sebagai berikut :

Skor 4 (90-100%)	= baiksekali
Skor 3 (80-89%)	= baik
Skor 2 (70-79%)	= cukup
Skor 1 (<70%)	= kurang

(Sumber :Sujiono, 2007: 3,16)

Data diatas dianalisis dengan menentukan rata-rata skor tiap aspek yang diamati, selanjutnya dikategorikan dengan criteria sebagai berikut :

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas belajar}}{\sum \text{anak}} \times$$

P = angkapersentase

Σ Anak yang tuntas = jumlah anak yang tuntas belajar

Σ Anak = jumlah anak yang hadir

(Sumber : Arikunto, 2006:264)

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan patokan standar keberhasilan. Anak dikatakan berhasil apabila telah mencapai standar persentase >80% dari jumlah anak yang hadir mampu membilang dan menunjuk konsep bilangan beserta lambangnya dan mengurutkan bilangan 1-10 melalui permainan congklak.

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila memenuhi syarat yaitu 75% dari jumlah anak sudah mengalami peningkatan kemampuan mengenal bilangan konsep bilangan dengan cara membilang dan menunjuk benda dan memasangkan lambang bilangan. Jika pada siklus 1 kriteria sudah tercapai, peneliti tetap melanjutkan siklus 2. Hal ini dilakukan sebagai upaya pemantapan data.

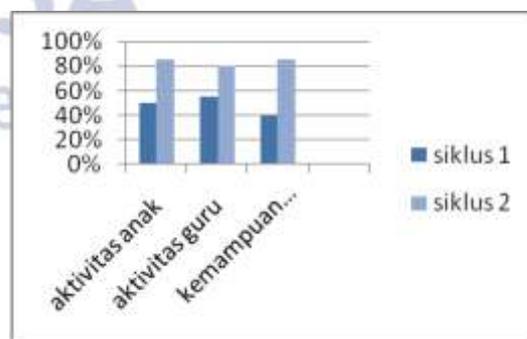
HASIL

Berdasarkan dari hasil penelitian aktivitas anak, aktivitas guru dan kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada siklus 1 dan siklus 2 maka dapat diperoleh hasil seperti berikut :

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Anak, Aktivitas Guru, Dan Kemampuan Konsep Bilangan Pada Siklus 1 Dan Siklus 2

No	Aspek yang diamati	Siklus 1	Siklus 2
1	Aktivitas Anak	50%	85%
2	Aktivitas Guru	55%	80%
3	Kemampuan Anak	40%	85%

Untuk lebih jelasnya peneliti menyajikan data dalam bentuk grafik seperti yang dibawah ini :



Gambar 1. Hasil pengamatan aktivitas guru, anak dan kemampuan anak

Pada pelaksanaan siklus 1 masih banyak yang perlu dibenahi diantaranya menciptakan

kondisi awal pembelajaran yang kondusif, guru masih belum bisa menguasai kelas, selain itu guru belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga masih banyak anak yang tidak memperhatikan dan bermain sendiri. Dalam menjelaskan contoh langkah-langkah bermain dan permainan yang digunakan dengan bahasa yang tidak dimengerti oleh anak sehingga banyak anak yang tidak merespon dengan baik penjelasan guru. Penggunaan alat permainannya masih banyak mengalami kendala, dikarenakan mainan tersebut masih baru bagi anak sehingga kadang semua buah congklak dimasukkan dalam satu lobang.

Pada siklus 1 kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak belum memenuhi target yang diinginkan yaitu kurang dari 75%, Seperti yang kemampuan anak 60%. Sehingga penggunaan permainan congklak masih belum maksimal.

Pada siklus 2 peneliti berusaha untuk memperbaiki semua hambatan dan kekurangan dalam pelaksanaan pada siklus 1 dengan cara mengubah tehnik atau cara bermain congklak dengan harapan kegiatan belajar mengajar mendapatkan hasil yang maksimal, guru memberi motivasi, penguatan dalam kegiatan awal dan pada saat kegiatan berlangsung, selain itu dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak guru menjelaskan cara bermain congklak sehingga paham betul dan mampu menggunakan congklak dengan benar dan tertib sesuai dengan perintah guru.

Keberhasilan pada siklus 2 menunjukkan bahwa siklus 2 sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yaitu 75% dari jumlah anak, yaitu pada aktivitas anak 85%, aktivitas guru 80% dan kemampuan anak 85%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 1 dan siklus 2, maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan. Pada siklus 1 kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak belum memenuhi target yang diinginkan yaitu kurang dari 75%, Seperti yang kemampuan anak 60%.

Sehingga penggunaan permainan congklak masih belum maksimal. Pada siklus 2 menunjukkan bahwa siklus 2 sudah memenuhi target yaitu 75% dari jumlah anak, yaitu pada aktivitas anak 85%, aktivitas guru 80% dan kemampuan anak 85%

Hal ini dapat membuktikan bahwa melalui permainan congklak dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK TAAM Ananda Surabaya.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat dari Abdussalam (2009:25) bahwa permainan seperti congklak ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan untuk anak usia dini selain itu permainan merupakan cara pertama untuk melatih kepekaan, daya imajinasi, kecenderungan, bakat dan keterampilan anak. Permainan juga dapat digunakan untuk membentuk kemampuan alami dan intelektual anak. Permainan imajinatif ataupun simbolik membantu mengembangkan kecerdasan anak.

Permainan juga berperan penting dalam memunculkan bakat anak yang membedakannya dengan bakat yang lain. Selain itu secara umum permainan matematika di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya di sekolah dasar. Sedangkan, secara khusus permainan matematika di TK (Sujiono, 2004: 11.3) bertujuan agar anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar, dan angka-angka yang terdapat di sekitar anak, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, memiliki ketelitian, konsentrasi, dan daya apresiasi yang tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu, dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu dan memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Dunia bermain dan mainan bagi anak sangat berarti. Karena dengan bermain dapat menciptakan kegembiraan yang berfungsi memberi support dalam bermain dan mainannya. Anak menjadi lebih bersemangat.

Permainan mempunyai peran penting dalam menumbuh kembangkan kemampuan dan kecerdasan anak. Sedini mungkin anak diberikan mainan yang melahirkan suara musikal dan warna yang beragam di dekat tempat tidurnya. Ketika lingkungan di sekeliling anak sangat kondusif untuk pengembangannya, maka kecerdasan anak juga akan bertambah. Guru dapat memanfaatkan berbagai permainan untuk memaksimalkan potensi anak diantaranya permainan congklak ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 di TK TAAM Ananda Surabaya.

Saran

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini perlu diadakan suatu perbaikan dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu saran yang perlu dilakukan

sebagai berikut untuk meningkatkan kemampuan matematika anak khususnya tentang pengenalan konsep bilangan dapat menggunakan permainan yang menarik, dan variatif, misalnya permainan congklak yang memiliki warna yang menarik dan biji congklak yang lucu, dalam pelaksanaan pembelajaran guru diharapkan lebih banyak memberikan variasi permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta merangsang motivasi anak agar selalu mau untuk belajar sebaiknya dalam kegiatan pembelajaran menggunakan berbagai permainan yang lebih kreatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdussalam. 2009. *Aktifitas Bermain Bersama Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Arikunto, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta.
- Musfiroh, Tadkirotun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Grasindo.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharjo. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Pustaka Prestasi.
- Sujiono, Bambang, 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT.