

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-5 MELALUI PERMAINAN ABACUS ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD NUR AMIN RIDWAN GADINGMANGU PERAK JOMBANG

Indamah

Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: indamah67@gmail.com

Nurul Khotimah

Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: nurulkhotimah@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan *abacus* angka di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah anak usia 4-5 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yaitu berdasarkan analisis refleksi pada siklus. Hasil dari penelitian ini pada siklus I, aktivitas guru menunjukkan persentase 75% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 93,75 %. Aktivitas anak pada siklus I sebesar 68,75 % meningkat menjadi 85,00 % pada siklus II. Nilai rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan pada siklus I tingkat perkembangannya memperoleh persentase sebesar 56,67 % dan pada siklus II meningkat menjadi 86,67%. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *abacus* angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada anak usia 4-5 tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak.

Kata Kunci: Konsep Bilangan 1-5, Permainan *Abacus* angka

Abstract

This classroom action research aims to describe children's cognitive abilities through abacus game activity in Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. The subject of this class action research is in children aged 4-5 years in PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang, amounting to 15 children. Data collection techniques use observation and documentation. Technique of data analysis this research use descriptive statistic that is based on analysis of reflection on cycle. The results of this study on the cycle I teacher activity shows the percentage of 75.00% then in cycle II increased to 93.75%. Activity of children in cycle I of 68.75% increased to 87.50% in cycle II. The average value of the ability to recognize the concept of 1-5 numbers in the first cycle of development rate obtained a percentage of 56.67%, while the second cycle increased to 86.67%. Based on the above description it can be concluded that through the game abacus numbers can improve the ability to recognize the concept of 1-5 numbers in children aged 4-5 years in Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak.

Keywords: The Concept of Numbers 1-5, The game Abacus number

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai 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 (UU No 20 Tahun tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 14). Anak usia dini yaitu anak yang berada pada usia rentang usia lahir sampai dengan usia enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi pembelajaran tercapai secara optimal. Anak usia dini

juga menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak dan merupakan sebagai usia penting bagi pengembangan integelensi permanen dirinya, mereka juga mampu menerima informasi yang sangat tinggi.

Penerimaan informasi dapat diperoleh melalui kegiatan bermain sambil belajar. Melalui bermain sambil belajar anak-anak akan memperoleh kesempatan untuk mempelajari berbagai hal baru. Bermain sambil belajar bagi anak-anak juga merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai keterampilan sosialnya. Kegiatan bermain dan belajar, anak-anak akan mengembangkan otot dan melatih gerakan motorik anak di dalam penyaluran

energi yang berlebih. Adanya kegiatan bermain sambil belajar, seorang anak akan menemukan bahwa merancang suatu hal baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan pada akhirnya seorang anak akan menjadi lebih kreatif dan inovatif (Sujiono 2009, 5.34). Keberhasilan upaya pengembangan kecerdasan anak usia dini, sangat ditentukan oleh bagaimana kualitas lingkungan bermain anak dan stimulasi dari lingkungan anak, dengan lingkungan kondusif anak usia dini yang merupakan masa peletakan pondasi kecerdasan manusia, masa pengembangan dan pembentukan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, bahasa, seni, motorik dan kognitif bisa terstimulasi dengan baik.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Menurut Binet (dalam Susanto, 2012: 51) mengemukakan potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut penalaran. Berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, pada lingkup perkembangan kognitif yang meliputi belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik, yang mana pada poin berfikir simbolik tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun adalah mengenal konsep bilangan. Untuk mengenalkan bilangan kepada anak usia dini agar anak merasa senang dan tertarik, maka perlu diterapkan metode yang tepat yaitu salah satunya dengan membilang bilangan dengan benda-benda nyata yang menarik bagi anak, sekaligus mengenalkan konsep bilangan kepada anak usia dini.

Di Paud Nur Amin Ridwan pada tahun ajaran 2017-2018 ada 4 kelas kelompok usia 4-5 tahun, yang dua kelompok berasal dari Kelompok Bermain (usia 3-4 tahun) sedangkan dua kelompok langsung masuk Kelompok usia 4-5 tahun. Berdasarkan pengamatan dua kelompok dari Kelompok Bermain ketika dikenalkan konsep bilangan 1-10 melalui kegiatan LKA (lembar kerja anak) yaitu anak menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, dengan mudah anak-anak bisa memahami karena sudah mendapat stimulasi waktu berada di Kelompok Bermain. Sementara itu anak yang langsung masuk kelompok usia 4-5 tahun masih kesulitan ketika dikenalkan dengan konsep bilangan 1-10. Ketika anak-anak melakukan kegiatan menghubungkan lambang bilangan dengan gambar yang sesuai dengan jumlah benda, sebagian besar anak-anak belum tepat memasangkan lambang bilangan sesuai dengan jumlahnya. Ada kemungkinan

kegiatan ini kurang menarik bagi anak-anak karena media yang digunakan adalah lembar kerja anak. Untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan 1-5 perlu upaya pembaruan pada strategi dan permainan yang digunakan, melalui permainan diharapkan anak-anak lebih mudah memahami mengenal konsep bilangan 1-10.

Berdasar uraian di atas maka disepakati untuk meningkatkan mengenal konsep bilangan 1-10 dilakukan dengan permainan *abacus* angka, yang dimulai dengan tahap awal mengenal konsep bilangan 1-5 untuk memudahkan anak memahami konsep bilangan. Permainan *abacus* dipilih karena: 1) *Abacus* merupakan alat permainan edukatif yang dapat mempermudah anak dalam mengingat konsep. 2) *Abacus* merupakan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan membilang. 3) *Abacus* merupakan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk. 4) *Abacus* merupakan alat permainan edukatif yang menarik anak. 5) .Di dukung oleh penelitian yang relevan.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan *abacus* angka dapat lebih bermakna sehingga anak-anak mudah mengingatnya dan tertanam kuat dalam dirinya. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ranti Noviyani (2013) dan Rukiati (2016), menunjukkan hasil bahwa, melalui permainan *abacus* angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Mengingat penelitian yang terdahulu bisa meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan, maka diharapkan pada penelitian ini bisa digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

Dari uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka pada anak usia 4-5 tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana aktivitas guru dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka pada anak usia 4-5 tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang? 2) bagaimana aktivitas anak dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka pada

anak usia 4-5 tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang 3) bagaimana permainan *abacus* angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada anak usia 4-5 tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang?

Adapun tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka pada anak usia 4-5 tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. 2) untuk mendeskripsikan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka pada anak usia 4-5 tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. 3) untuk mendeskripsikan kegiatan permainan *abacus* angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada anak usia 4-5 tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang

Menurut Soefandi dan Pramudya (2009: 31) permainan adalah bentuk yang paling matang dari keempat jenis kegiatan bermain. Permainan mempunyai aturan dan menuntut partisipasi minimal dua orang anak. Permainan bersifat kompetitif, artinya ada pihak yang kalah dan yang menang dan kemenangan itu diperebutkan. Menurut Bodrova dkk (dalam Seefeldt & Wasik 2008: 23) menyatakan permainan adalah jalan bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan menggunakan lambang dan memahami lingkungan mereka. Ketika anak-anak bermain dengan benda dan barang di lingkungannya, anak-anak memperoleh pengetahuan tentang kekayaan alam dunia tempat anak-anak hidup. Ketika melakukan percobaan pada berbagai barang dan alat-alat, anak-anak belajar dan tahu bahwa ada barang berat barang ringan, ada yang kasar atau halus, tajam atau tumpul. Inilah konsep yang tidak bisa diajarkan lewat pelajaran langsung, tetapi bisa dipelajari lewat tangan pertama saja, pengalaman langsung dan permainan. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan bermain yang mempunyai aturan menggunakan lambang serta dapat mengembangkan hubungan yang sangat erat dan dapat berpartisipasi antar kawan.

Menurut Mulyasa (2012: 169) jenis-jenis permainan untuk bermain sebagai berikut: 1) bermain sosial, dalam bermain sosial, gurulah yang mengamati cara bermain anak, dan guru akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda.

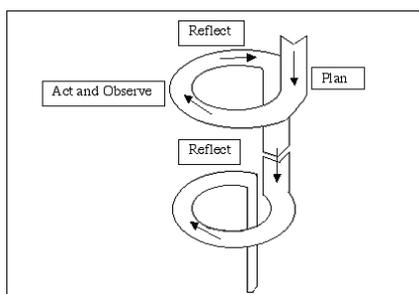
2) bermain dengan benda, bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak dalam bermain menggunakan atau mempermainkan benda-benda tertentu, dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak. 3) bermain peran, pendidikan anak usia dini sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan bidang pengembangan maupun menyangkut hubungan sosial. Melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan sehingga dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai pemecahan masalah. Berdasarkan uraian di atas bahwa permainan dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain dengan benda (*abacus* angka) dimana anak mempermainkan benda-benda (*abacus* angka) sebagai hiburan yang menyenangkan, sehingga menumbuhkan partisipasi anak.

Abacus menurut kamus besar bahasa Indonesia (2002: 2) menyatakan bahwa *abacus* “dekak-dekak atau sempoa” adalah salah satu pengajaran matematika yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep atau pengertian nilai tempat suatu bilangan. Sementara itu Montessori (dalam Tedjasaputra 2007: 86) menambahkan bahwa *abacus* adalah alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa terlalu dibimbing.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *abacus* adalah alat yang digunakan sebagai bahan pengajaran membilang yang bisa mengingat konsep bilangan yang menjelaskan nilai tempat suatu bilangan. Penelitian ini menggunakan jenis *Abacus* angka yang terbuat dari kayu berbentuk persegi empat di dalamnya terdapat beberapa angka dan benda serta pinggirnya ada pasak tegak untuk memasukkan benda warna-warni berbentuk cincin.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Arikunto (2010: 17-20) secara garis besar desain penelitian tindakan kelas terdapat tiga tahapan yang dilalui, yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, dan refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2010: 16)

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang tahun pelajaran 2017/2018. Subyek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi (lembar pengamatan) dan dokumentasi. Lembar pengamatan yang digunakan adalah aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5. Pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung dan dibantu oleh teman sejawat. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan selain lembar observasi, juga dilakukan pendokumentasian melalui foto. Foto ini digunakan sebagai bukti autentik bahwa pelaksanaan siklus I dan siklus II telah dilaksanakan.

Data aktivitas guru dan aktivitas anak yang diperoleh selama penelitian berlangsung dikelola dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- P = Angka Persentase
- F = Jumlah skor aktivitas guru/ anak
- N = Jumlah skor maksimal aktivitas guru/ anak

Sementara itu, data kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka pada anak usia 4-5 tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang yang diperoleh selama penelitian berlangsung dikelola dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- P = Angka Persentase
- F = Jumlah anak yang memperoleh skor (1- 4)
- N = Jumlah anak dalam 1 kelas

Menurut Arikunto (2010:192) untuk mengetahui keberhasilan dalam menganalisis data digunakan kriteria keberhasilan pada lembar observasi yaitu sebagai berikut: kurang: 0% - 25% ; cukup: 26% - 50% ; baik : 51% -75% ; sangat baik: 76% - 100%. Selanjutnya data aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka yang diperoleh di analisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

Data yang diperoleh kemudian dibuat tabel statistik yang kemudian dideskripsikan. Hal ini dilakukan agar terlihat jelas bagaimana peningkatan aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 dari siklus I ke siklus II. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila $\geq 80\%$ dari jumlah anak usia 4-5 tahun di Paud Nur Amin Ridwan Perak Jombang yaitu 12 anak telah berkembang sesuai dengan harapan atau telah mampu melakukan aktivitas yang diperintah guru secara mandiri. Apabila pada siklus I belum tercapai maka penelitian ini berlanjut pada siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

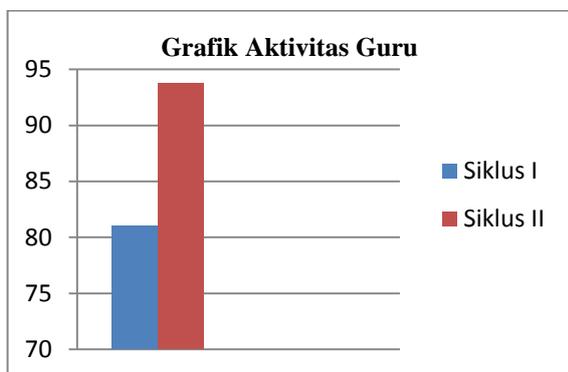
Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas berdasarkan 2 siklus, siklus I terdiri dari 2 pertemuan. Peneliti menggunakan tahap-tahap penelitian antara lain tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan (a) rencana kegiatan mingguan (RKM) (b) rencana kegiatan harian (RKH), (c) Permainan *Abacus* Angka, (d) lembar aktivitas guru, (e) lembar aktivitas anak, (f) lembar kemampuan meningkatkan konsep bilangan 1-5.

Selama pelaksanaan peneliti mengambil data dan dilanjutkan mengolah data. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa peneliti harus melanjutkan pada siklus II. Kemudian peneliti merancang tindakan pada siklus II berupa RKM dan RKH, setelah itu peneliti melaksanakan siklus II. Hasil rekapitulasi aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 tercantum dalam grafik di bawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Pertemuan		Rata-rata
		1	2	
1	Siklus I	75,00	87,00	81,00
2	Siklus II	93,75	93,75	93,75

Aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase sebesar 81,00% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,75%. Hasil penelitian aktivitas guru disajikan dalam grafik berikut ini:

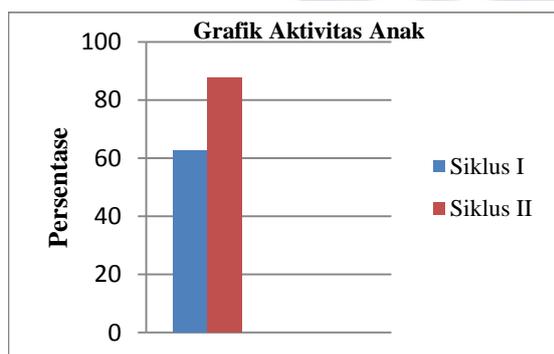


Untuk aktivitas anak pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1	Siklus I	62,50	68,75	65,63
2	Siklus II	87,50	90,00	88,00

Untuk aktivitas anak terjadi peningkatan sebesar 23% dari yang awalnya 65,63% pada siklus I menjadi 88,00% pada siklus II. Hasil penelitian aktivitas anak disajikan dalam grafik berikut ini:

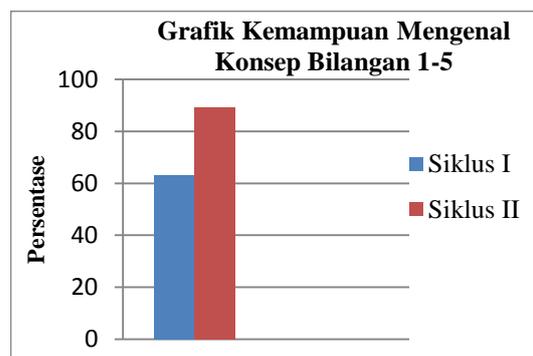


Untuk kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 melalui permainan abacus angka pada Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1	Siklus I	56,67	70,00	63,33
2	Siklus II	86,67	91,67	89,17

Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka pada anak usia 4-5 tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang meningkat dari siklus I ke siklus II yakni dari 63,33% ke 89,17%. Hasil penelitian kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka pada anak usia 4-5 tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang disajikan dalam grafik berikut ini:



Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus I pada kegiatan proses pembelajaran masih banyak hal-hal yang perlu diperbaiki diantaranya menciptakan kondisi awal pembelajaran yang kondusif, karena guru belum mampu menguasai kelas dan belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak-anak kurang tertib pada saat kegiatan berlangsung. Beberapa catatan pada siklus I yang belum teratasi pada kondisi awal telah dilakukan perbaikan agar capaian hasil belajar anak-anak lebih baik lagi. Upaya perbaikan terhadap upaya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelihatan semakin baik dan nyata hasilnya. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar yang dicapai oleh anak.

Dari hasil penelitian pada siklus I dan II dapat dijabarkan rata-rata keberhasilan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik namun masih membutuhkan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang optimal karena pada siklus I pertemuan I aktivitas guru mendapat 75%, pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 87,50% dan memenuhi kriteria keberhasilan 93,75% pada siklus II pertemuan 1.
2. Aktivitas anak pada siklus I pertemuan 1 mencapai 62,50%, pada siklus I pertemuan 2 mencapai 68,75% dan memenuhi kriteria keberhasilan 87,50% pada siklus II pertemuan 1.

3. Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka sebagai berikut:

- a) Anak dapat membilang banyak benda pada siklus I pertemuan 1 mencapai 53,34%, meningkat menjadi 66,67% pada siklus I pertemuan 2 dan memenuhi kriteria keberhasilan 86,67% pada siklus II pertemuan 1. Pada siklus I pertemuan 2 dan memenuhi kriteria keberhasilan 86,67% pada siklus II pertemuan 1
- b) Anak dapat menghubungkan lambang bilangan 1-5 dengan benda nyata pada siklus I pertemuan 1 mencapai 60,00% meningkat menjadi 73,33% pada siklus I pertemuan 2 dan memenuhi kriteria keberhasilan 86,67% pada siklus II pertemuan 1.

Berdasarkan keterangan di atas terjadinya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada siklus I dan siklus II karena guru memberikan pembelajaran melalui permainan yang disenangi oleh anak-anak. Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rukiati (2016) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan *Abacus* Angka Usia 3-4 Tahun Di Kb Al Hikmah Perak. Hasil penelitian Rukiati menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal kemampuan kognitif sebesar 37%.

Dari hasil evaluasi siklus I dan II maka dapat disimpulkan bahwa permainan *abacus* angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Hal ini didukung dengan pendapat Bodrova dkk (dalam Seefeldt & Wasik 2008: 23) menyatakan permainan adalah jalan bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan menggunakan lambang dan memahami lingkungan anak-anak. Ketika anak-anak bermain dengan benda dan barang di lingkungannya, anak-anak memperoleh pengetahuan tentang kekayaan alam dunia tempat mereka hidup. Dengan melakukan percobaan pada berbagai barang dan alat-alat, anak-anak belajar dan tahu bahwa ada barang berat barang ringan, ada yang kasar atau halus, tajam atau tumpul. Inilah konsep yang tidak bisa diajarkan lewat pelajaran langsung, tetapi bisa dipelajari lewat tangan pertama saja, pengalaman langsung dan permainan. Sementara menurut Montessori (dalam Tedjasaputra 2007: 86) menyatakan bahwa *abacus* adalah alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa terlalu dibimbing.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *abacus* angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada anak usia 4-5 tahun, dan aspek yang dikembangkan adalah membilang banyak benda dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata sesuai dengan teori Piaget (dalam Susanto 2012: 100) tahapan berhitung/matematika pada anak usia dini adalah tahap konsep/pengertian, tahap transisi/peralihan dan tahap lambang. Pemberian reward dan motivasi dari guru juga mempengaruhi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Melalui kegiatan permainan tujuan belajar dalam mengenal konsep bilangan 1-5 dapat dicapai secara maksimal dan terbukti dalam siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka mengalami peningkatan yang signifikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru siklus I mencapai 81%, dan siklus II mencapai 93,75%.
2. Aktivitas anak siklus I mencapai 62,50%, dan siklus II mencapai 87,50%.
3. Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka mengalami peningkatan pada setiap pertemuan sebagai berikut:
 - a. Anak dapat membilang banyak benda dimana pada siklus I mencapai 53,34% dan siklus II mencapai 86,67%.
 - b. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan 1-5 dengan benda nyata siklus I mencapai 60,00%, siklus II mencapai 86,67%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan *abacus* angka pada anak usia 4-5 tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang, maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Bagi Guru Paud
 - a. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan yang menarik perhatian anak sehingga anak

- merasa senang dan berani di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Penyampaian materi di sesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak dan disampaikan secara jelas dan berurutan, selain itu menenangkan anak sebelum kegiatan sangatlah penting agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.
 - c. Bagi anak yang belum optimal dalam menggunakan permainan *abacus* angka dapat dilakukan pendekatan secara individu untuk meningkatkan kemampuan anak.
2. Bagi Kepala Sekolah
- a. Diharapkan kepala sekolah memberikan sarana dan fasilitas kepada guru guna proses pembelajaran berlangsung.
 - b. Memberikan motivasi kepada guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam pemilihan media, permainan serta metode yang tepat.
3. Bagi peneliti lain
- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tindak lanjut atau bahan pertimbangan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan materi pembelajaran kemampuan kognitif.
 - b. Bagi yang akan melakukan penelitian yang sama dengan penelitian ini diharapkan mampu menganalisis kekurangan dan kelebihan yang terjadi selama kegiatan penelitian berlangsung berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan.
- Permendiknas. 2014. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Saleh, Andri 2012. *Mengenal Lebih Dekat Bilangan* Jakarta PT Indeks.
- Santi, Dinar 2009 *Pendidikan Anak Usia Dini antara Teori dan Praktik* Jakarta PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Suyadi, 2014. *Panduan Penelitian Kelas Yogyakarta* Diva Press..
- Susanto, Ahmad 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai aspek* Jakarta Kencana Prenada Media Group.
- Sujiono, Yuliani Nuraini 2009, *Metode Pengembangan Kognitif* Jakarta Universitas Terbuka.
- Suprianto Supriono 2001. *Abacus 3 berhitung cepat dan tepat* Surabaya SIC.
- Tedjasaputra, S Mayke 2007. *Bermain, Mainan dan Permainan* Jakarta PT Grasindo.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarjaya, Heni S 2012 *Psikologi Pendidikan & Pengajaran Teori & Praktik* Yogyakarta CAPS.
- Arikunto, Suharsini dkk, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta Rineka Cipta.
- Carol & Wasik, 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta PT Indeks Pertama.
- Depdiknas, (2015) *Pedoman Penilaian* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Fadillah Muhammad 2012. *Desain Pembelajaran Paud* Jogjakarta Ar Ruzzmedia.
- Mulyasa H.E 2012. *Manajemen Paud* Bandung PT Remaja Rosdakarya Offset.