

## Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-5 Melalui Media Piring Pada Anak Usia 3-4 Tahun

Anik Wahyuningsih

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [anik.23301@mhs.unesa.ac.id](mailto:anik.23301@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Pembelajaran kognitif pada anak usia dini seyogyanya dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah bermain maka pembelajaran di PAUD menerapkan prinsip bermain sambil belajar dan belajar melalui bermain. Akan tetapi sering kali ditemukan cara guru menyampaikan materi saat kegiatan pembelajaran cenderung monoton sehingga membuat anak cepat bosan. Untuk mengatasi hal ini dirancanglah media piring angka yang diharapkan mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif.

Dari permasalahan diatas tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media piring angka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Subjek penelitian yaitu anak kelompok usia 3-4 tahun berjumlah 10 anak. Penelitian ini mengambil Lokasi di lingkungan PPT Pelita Kartini Surabaya. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus dengan Teknik pengumpulan data melalui Tindakan observasi, wawancara dan pengambilan dokumentasi. Pada siklus 1 di peroleh data kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-5 masih rendah yaitu 60 %. Kemudian dilanjutkan dengan siklus 2 dengan perolehan data kemampuan anak ada peningkatan yaitu sebesar 85 %.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 ayat 14) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Yuniarti, 2010).

Dengan hasil perolehan data dari ke-2 siklus maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media piring angka (piring) pada kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-5 pada anak kelompok usia 3-4 tahun dinyatakan berhasil.

**Kata kunci:** *Mengenal Lambang Bilangan, Media Piring Angka*

### Abstract

Cognitive learning in early childhood should be done in an interesting and fun way. Because basically the world of children is playing, learning in PAUD applies the principle of playing while learning and learning through playing. However, it is often found that the way teachers deliver material during learning activities tends to be monotonous so that children get bored quickly. To overcome this, a number plate media was designed which is expected to be able to provide a fun and innovative learning atmosphere.

From the problems above, the purpose of this study is to improve the ability to recognize number symbols 1-5 through fun learning activities using number plate media. The method used in this study is classroom action research. The subjects of the study were 10 children in the 3-4 year age group. This study took place in the PPT Pelita Kartini Surabaya environment. This study was conducted in 2 cycles with data collection techniques through observation, interviews and documentation. In cycle 1, data was obtained that children's ability to recognize number symbols 1-5 was still low, namely 60%. Then continued with cycle 2 with data obtained that children's abilities had increased by 85%. Based on the data obtained from the 2 cycles, it can be concluded that the use of number plates (blond) in learning activities to recognize number symbols 1-5 for children in the 3-4 year age group was declared successful.

**Keywords:** *Getting to Know Number Symbols, Number Plate Media*

### PENDAHULUAN

Anak-anak mulai memahami konsep angka sejak usia dini, sekitar 2-3 tahun. Mereka secara bertahap mengenal angka sebagai simbol dan belajar mengaitkannya dengan jumlah. Proses ini membentuk dasar yang penting untuk kemampuan berhitung dan pemecahan masalah di masa depan. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika (Ahmad, 2011).

Menurut Pedoman Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah (2013) bahwa perkembangan kognitif seringkali diartikan sebagai perkembangan kecerdasan, daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual. Faktor kognitif sangat penting untuk keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar menggunakan berpikir. Perkembangan kognitif anak merupakan pondasi penting dalam membentuk kemampuan berpikir, belajar, dan memahami lingkungan sekitar. Sejak masih di awal pertumbuhan, mereka akan mengalami berbagai fase hingga mencapai perkembangan kognitif optimal.

Pembelajaran kognitif pada anak usia dini seyogyanya dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah bermain maka pembelajaran di PAUD menerapkan prinsip bermain sambil belajar dan belajar melalui bermain, namun masih banyak orang tua yang beranggapan bahwa belajar di PAUD hanya bermain tanpa ada tujuan yang jelas. Pembelajaran di PAUD di rancang sedemikian rupa agar memungkinkan anak belajar dengan tetap mencerminkan jiwa anak-anak, yaitu senang, bebas dan merdeka. Oleh karena itu, kegiatan bermain di PAUD di rancang untuk dapat mengembangkan semua aspek perkembangan pada anak.

Berdasarkan kondisi awal anak kelompok usia 3-4 tahun PPT Pelita Kartini Surabaya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-5 rendah, yaitu anak belum bisa menunjukkan lambang bilangan 1-5 dengan benar. Anak-anak seringkali salah dalam menunjuk lambang bilangan yang sesuai dengan benda yang dilihatnya. Hal ini nampak Ketika guru meminta anak untuk menunjukkan lambang bilangan sesuai benda yang sudah dihitungnya. Dan juga masih banyak didapati anak belum bisa mengurutkan lambang bilangan 1-5 dengan benar, meskipun demikian beberapa anak sudah bisa memahami konsep "banyak dan sedikit".

Kondisi pembelajaran di PPT Pelita Kartini berjalan dengan baik akan tetapi belum sepenuhnya efektif, berdasarkan kondisi tersebut anak kurang antusias saat mengikuti pelajaran mengenal lambang bilangan karena seringkali guru hanya menggunakan media papan tulis dalam mengajar, selain itu terkadang saat belajar tentang berhitung sebagian besar anak merasa bosan dengan metode yang digunakan oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti mencoba mengembangkan dan menerapkan suatu media yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan salah satunya yaitu dengan media piring angka. Pemilihan media piring angka berdasarkan karena sudah banyak penelitian yang dilakukan dengan permasalahan yang sama tetapi dengan menggunakan media stick es cream dan kartu angka.

Kelebihan dari kegiatan bermain piring (piring angka) ini selain dapat mengembangkan keterampilan mengenal lambang bilangan juga dapat mengembangkan aspek psikomotorik anak. Kelebihan lainnya adalah dapat membantu guru memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran, tidak memerlukan biaya mahal, dan dapat memberikan situasi belajar yang menyenangkan bagi anak.

Berangkat dari permasalahan yang ada maka peneliti ini mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media piring angka guna membantu anak-anak belajar mengenal lambang bilangan dengan menyenangkan dan tidak membosankan.

## METODE

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 melalui media piring pada anak usia 3-4 tahun di PPT Pelita Kartini Surabaya ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) yaitu intervensi praktek nyata oleh guru yang ditujukan guna memperbaiki situasi pembelajaran di dalam kelas dengan tujuan menghasilkan suatu perbaikan atau peningkatan (Situmorang, 2019). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak akan meningkat.

Peneliti melaksanakan PTK sebagai upaya guna meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-5 melalui media piring pada anak usia 3-4 tahun di PPT Pelita Kartini Surabaya. PTK ini dilaksanakan hingga 2 siklus, pada siklus pertama dilaksanakan tiga kali kegiatan serta pada siklus ke dua tiga kali kegiatan agar dapat melihat hasil peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui media piring angka (piring).

Pelaksanaan PTK dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari tiga kegiatan apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama tersebut guru menentukan rancangan untuk siklus kedua. Kegiatan siklus kedua dapat berupa kegiatan yang sama dengan kegiatan sebelumnya apabila ditujukan untuk menguatkan hasil. Akan tetapi pada umumnya kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua mempunyai berbagai tambahan perbaikan dan tindakan terdahulu yang tentu saja ditujukan untuk memperbaiki berbagai hambatan atau kesulitan yang ditemukan dalam siklus pertama.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kondisi awal kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada kelompok Usia 3-4 Tahun di PPT Pelita Kartini masih rendah yaitu 57.5 % pada kemampuan anak untuk menyebutkan lambang bilangan 1-5 dengan benar, 27.5 % pada kemampuan anak untuk mengurutkan lambang bilangan 1-5 dan 35 % pada kemampuan anak untuk menghitung benda sesuai lambang bilangan 1-5. Hal ini menunjukkan bahwa indikator yang diinginkan belum terpenuhi.

Adapun beberapa faktor penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-5 yaitu antara lain :

- a. Kurang variasinya media yang digunakan oleh guru untuk menumbuhkan minat anak dalam belajar lambang bilangan.
- b. Kurang optimalnya kegiatan yang bisa menunjang anak untuk belajar lambang bilangan dengan baik dan menyenangkan.
- c. Cara guru menerangkan kurang menarik sehingga anak mudah merasa bosan dalam belajar lambang bilangan.

Dengan melihat kondisi awal yang demikian membuat peneliti ingin mengembangkan cara belajar mengenal lambang bilangan dengan menyenangkan dan interaktif yaitu dengan mengenalkan media Piring Angka (Pirang) kepada anak didik.

a. Siklus 1

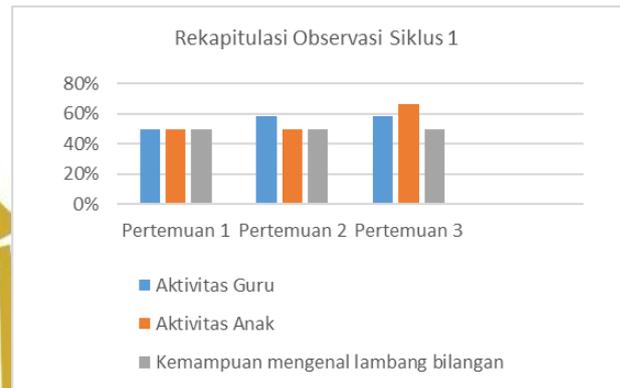
Siklus 1 dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan dengan masing-masing melalui 4 tahapan di setiap pertemuannya yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Pada siklus 1 ini guru masih belum maksimal dalam memberikan pengarahan maupun menerangkan apa dan bagaimana bermain dengan piring angka (pirang) sehingga anak-anak masih banyak yang belum paham cara bermain dengan piring angka (pirang). Karena itulah hasil penelitian kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-5 pada siklus 1 ini masih kurang maksimal.

Tabel 1  
Hasil Rekapitulasi observasi Siklus 1

N o	Observed	P 1	P 2	P 3	Nilai Rata-rata
1	Guru	50 %	58.3 3%	58.3 3 %	55.55 %
2	Anak	50 %	50 %	66.6 7 %	55.56 %
3	KML B 1-5	50 %	50 %	50 %	50 %

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-5 pada siklus 1 target penelitian masih belum terpenuhi. Dari sini terlihat aktivitas guru hanya memperoleh 55,55% sedangkan aktivitas anak memperoleh 55,56%. Dan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 anak masih terdeteksi 50%.

Grafik 1  
Hasil Rekapitulasi Observasi Siklus 1



b. Siklus 2

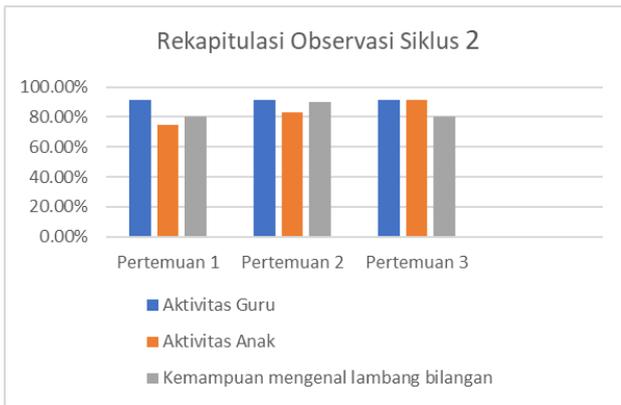
Seperti siklus 1 siklus 2 juga dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan Dimana masing-masing pertemuan melalui 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Pada siklus 2 ini terlihat ada peningkatan dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-5. Baik pada aktivitas guru, aktivitas anak maupun pada kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-5. Adapun peningkatan tersebut bisa dilihat dari tabel berikut ini.

Karena siklus 2 ini bertujuan memperbaiki hasil dari siklus 1 maka dilakukanlah perbaikan pada proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan belajar anak terutama dalam mengenal lambang bilangan 1-5, yaitu dengan cara memperbaiki medianya sehingga hasil pembelajaran sesuai harapan. Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus 2 ini sebagai tanda bahwa siklus sudah boleh dihentikan karena sudah memenuhi target keberhasilan 80%. Adapun data yang di peroleh dari siklus 2 ini yaitu pada aktivitas guru mencapai 91,67%, aktivitas anak mencapai 83.33% dan pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada anak mencapai 83.33%.

Tabel 2  
Hasil Rekapitulasi observasi Siklus 2

N o	Observed	P 1	P 2	P 3	Nilai Rata-rata
1	Guru	91.6 7%	91.6 7%	91.6 7 %	91.67 %
2	Anak	75 %	83.3 3%	91.6 7 %	83.33 %
3	KML B 1-5	80 %	90 %	80 %	83.33 %

Grafik 2  
Hasil Rekapitulasi Observasi Siklus 2



c. Rekapitulasi siklus 1 dan siklus 2

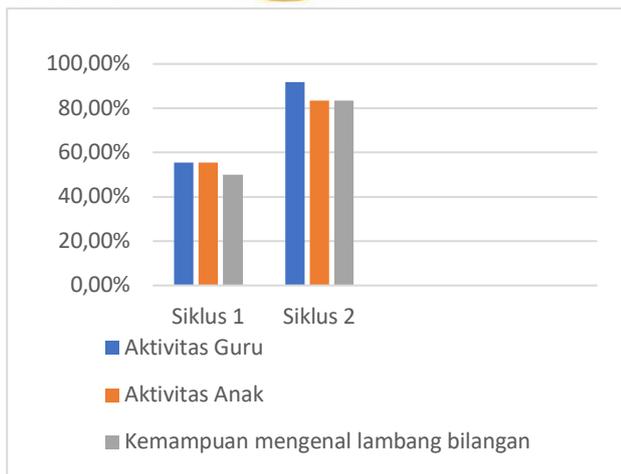
Dari penjelasan proses observasi pada siklus 1 dan siklus 2 sehingga bisa disimpulkan melalui kegiatan bermain piring angka (pirang) dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada anak, hal ini bisa dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 3  
Rekapitulasi Hasil Penelitian aktivitas guru, anak dan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5

Guru		Anak		Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5	
Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
55.55 %	91.67 %	55.56 %	83.33 %	50%	83.33 %

Grafik 1  
Rekapitulasi Hasil Penelitian aktivitas guru, anak dan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5



Dari tabel diatas dapat di lihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-5 dengan menggunakan media piring angka (pirang) ada peningkatan. Dengan menggunakan metode bermain sambil belajar membuat anak-anak merasa senang dan cepat dalam memahami sesuatu. Karena bermain adalah suatu hal yang menyenangkan bagi anak-anak.

Bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak-anak segala sesuatu yang didapat dari bermain adalah kepuasan dan kesenangan tanpa diasah ketrampilan dan kompetensi berkembang melalui bermain. Hal ini sepeti pendapat Piaget (dalam Upton 2012) bahwa melalui bermain, anak-anak mampu melatih kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan mereka secara rileks dan menyenangkan.

Panduan untuk menciptakan permainan bagi anak usia dini berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran PAUD adalah 'belajar sambil bermain' anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain, pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak. Berdasar hal tersebut, perlu kiranya dirumuskan sebuah cara agar dapat menyatukan antara bermain dan belajar yang terpat untuk anak usia dini. Bermain yang tidak hanya bermain dan belajar yang tidak membebani lainnya sedang bermain.

Bermain juga merupakan sarana bagi anak guna menyalurkan energinya yang besar dan menemukan hal-hal baru yang sebelumnya belum diketahuinya dengan cara yang menyenangkan. Dan hal ini tentu berbeda dengan belajar yang dipahami orang dewasa dengan segala aturan dan tuntutan di akhirnya. Bermain (sambil belajar) pada anak usia dini mempunyai tujuan yang mungkin tidak disadari oleh orang dewasa, dimana saat anak bermain, sebenarnya ia sedang mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya guna menjadi modal awal yang kokoh bagi dirinya di masa depan saat menghadapi permasalahan dalam hidup.

**KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian yang sudah dijelaskan di bab 4 adalah bahwa penggunaan permainan piring angka berhasil meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada anak kelompok usia 3-4 tahun di PPT Pelita Kartini Surabaya. Peningkatan ini teramati pada data aktivitas guru yang naik dari 55.55% di siklus 1 menjadi 91.67% di siklus 2, aktivitas anak yang meningkat dari 55.56% di siklus 1 menjadi 83.33% di siklus 2, serta kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 yang meningkat signifikan dari 50% di siklus 1 menjadi 83.33% di siklus 2.

Berdasarkan temuan penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan media bermain piring angka (pirang) memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada anak usia 3-4 tahun di PPT Pelita Kartini Surabaya. Peningkatan ini teramati pada kemampuan anak dalam menyebutkan, mengurutkan lambang bilangan 1-5, serta menjumlahkan benda.
2. Dengan menggunakan media piring angka aktifitas guru dalam proses pembelajaran mengenalkan lambang bilangan 1-5 menjadi lebih menyenangkan dan menarik.
3. Pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-5 melalui media piring angka (pirang) membuat anak-anak menikmati proses belajar dan merasa tertarik dengan media yang digunakan karena pembelajaran tidak lagi membosankan.

Dengan adanya peningkatan yang signifikan ini, dapat dinyatakan bahwa upaya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok usia tersebut di PPT Pelita Kartini Surabaya telah berhasil.

#### DAFTAR PUSTAKA

Abdul Syukur, Yuliaty, Thabita Fallo, 2019 Peningkatan Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis alam, jurnal PG-PAUD Trunojoyo,3

Herman, Rusmayadi, dan I Waya Utama, Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Materi Profesional Guru Kelas PAUD/TK. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2017.

<https://www.researchgate.net/publication/368416132>  
Media Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-6 Tahun Kajian Literatur Adinda Nur Fauziyyah, Rusijono, Lamijan Hadi Susarno, Program studi S2 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Khairani Ummah<sup>1</sup>, Arisul Mahdi<sup>2</sup> 1,2 Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5 Melalui Media Wordwall bagi Anak Tunagrahita Ringan.

Kristanto, Andi. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya

Muharrani, 2016 Penggunaan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-5 Bagi Anak Tuna Grahita Sedang Kelas II DI SLB C Terate Sadang Serang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Nahwiyatul Ngacinyah<sup>1</sup>), Agung Prasetyo<sup>2</sup>), Ismatul Khasanah, Penggunaan Media Lempar Angka Dalam Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan Anak Tk A Di Tk Fajar Rachma Semarang

Pik Alfi Rizqi Azzahra, 2023 Pemanfaatan Permainan Piring Angka untuk meningkatkan kognitif anak usia dini di TK Kartini Desa Layansari kecamatan Gandrungmangu

Syahrída, Wahyuningsih, D. (2017). Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka Bergambar (Pada Anak Kelompok A Raudhatul Athfal Masyitoh) Plumpung Cawas Klaten Simbol-Simbol. FKIP UNS Journal Systems, 1–11.

Triharso, Agung. 2013 Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. Jogjakarta: CV Andi.

Trinaningsih TK Negeri Pembina Kecamatan Bangsri, trinaningsih15@gmail.com Peningkatan Kemampuan Numerasi Anak TK A Dalam Mengenal Lambang Bilangan 1–5 Menggunakan Media Pasir dan Papan Pintar di TK Negeri Pembina Bangsri *Audiensi: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, Volume 2, No. 2, Oktober 2023, 117-125*

Upton, Penney. 2012. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga

