



PAUD Buah Hati
Manukan Kulon Tandes Surabaya
PG PAUD Universitas Negeri Surabaya
ISSN – 23027363
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>

EFEKTIFITAS MENGENAL ANGKA MELALUI MEDIA MENEMPEL PAPAN ANGKA TERHADAP ANAK USIA 3-4 TAHUN

Sri Indayani

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : sri.23428@mhs.unesa.ac.id

Muhammad Reza

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : muhammadreza@unesa.ac.id

Abstrak

Sekolah paud yang ada di masyarakat daerah Surabaya yaitu Pos Paud Terpadu. Salah satunya lembaga Pendidikan Pos Paud Terpadu Buah Hati Manukan Kulon berfokus pada pengembangan potensi fase pondasi anak usia dini menuju ke jenjang sekolah yang lebih tinggi yaitu Paud TK, dalam hal ini yaitu pengembangan kognitif mengenal angka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji secara mendalam efektifitas meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka melalui permainan menempel papan angka. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dengan menggunakan metode Kemmis dan mc taggart yaitu melalui dua siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek dari penelitian ini ada sekitar 10 anak kelompok B usia 3-4 tahun, pada pelaksanaan siklus I kemampuan anak mengenal angka sekitar 70% masih belum mencapai target dan pada siklus kedua siswa sudah menunjukkan peningkatan kemampuan kognitifnya sekitar minimal atau sama dengan 80%.

Kata kunci : Kemampuan kognitif, anak usia dini, Pengembangan anak, kegiatan mengenal angka

Abstract

Early childhood schools in the Surabaya area are Integrated Early Childhood Posts. One of them is the Manukan Kulon Integrated Early Childhood Post Education institution that focuses on developing the potential of the early childhood foundation phase to a higher school level, namely Kindergarten Early Childhood, in this case the cognitive development of recognizing numbers. The purpose of this study is to examine in depth the effectiveness of improving the cognitive ability to recognize numbers through the game of sticking to the number board. This research is in the form of Class Action Research which is carried out using the Kemmis and MC Taggart methods, namely through two cycles consisting of cycle I and cycle II which include the planning, action, observation and reflection stages. The subjects of this study were around 10 children of group B aged 3-4 years. In the implementation of the first cycle, the child's ability to recognize numbers of around 70% still has not reached the target and in the second cycle the students have shown an increase in their cognitive ability of around minimal or equal to 80%.

Keywords: Cognitive ability, early childhood, Child development, number recognition activities

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam perkembangan anak, yang mana dengan rentang usia anak sekitar 0-6 tahun membutuhkan stimulasi yang khusus untuk membangun fondasi yang kuat dan kokoh. Taman bermain anak usia dini telah disediakan oleh pemerintah Indonesia dalam rangka memberi pengalaman belajar yang baik bagi mereka agar tumbuh dan berkembang dengan baik jasmani serta rohaninya (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan anak usia dini merupakan Pendidikan pondasi yang mengembangkan kegiatan belajar mengajar sambil bermain yang selalu diterapkan pada pendidikan anak usia dini karena pada intinya anak senang bermain.

Menurut (M. Yazid Widyasari), 2012: 1.01) bermain tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan berbagai hasil karya seperti menggambar, melukis/seni, dan berbagai aktivitas lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motorik kasar dan sosial emosional anak. Melalui bermain anak menemukan media untuk mencoba melakukan hal-hal baru melalui hal-hal yang diberikan bukan sekedar fantasi atau hayalan belaka. Pada kenyataannya dilapangan orang tua yang memasukkan anak di paud juga mempunyai harapan besar dengan apa yang telah dikeluarkan dalam wujud biaya pendidikan. Para orang tua menginginkan setelah anak masuk bersekolah di paud berharap anaknya mampu menulis, berhitung, membaca, dan menggambar. Tuntutan yang terlalu tinggi tersebut yang harus dicari solusinya dalam pelaksanaan penyelenggaraan paud.

Hery Widodo 2020 Dinamika Pendidikan anak usia dini pada jurnal buku edisi digital 2019 bahwa kelompok bermain menyediakan Pendidikan untuk anak usia 2-6 tahun di daerah perkotaan, kelompok bermain cenderung untuk kelas junior yaitu anak usia 2-4 tahun sedangkan usia 4-6 tahun di TK atau RA. Kegiatan pada kelompok bermain ditekankan pada permainan yang mengasah kemampuan anak. Sedangkan untuk anak usia 2-6 tahun bagi daerah yang belum memiliki TK atau RA biasa disebut dengan istilah pelayanan Pendidikan setengah hari.

Pendidikan anak usia dini ini juga berada di wilayah Surabaya barat yaitu diwonorejo Manukan Kulon, Didaerah ini merupakan daerah dengan didominasi penduduk asli wilayah tersebut dan ada sedikit orang pendatang ditempat itu. sejarah berdirinya paud di wilayah tersebut digagas dari ibu walikota Surabaya Ibu Dyah Katarina yang mulai mengembangkan kegiatan taman bermain untuk ana-anak usia 2-6 tahun yang di peruntukkan dari kalangan menengah ke bawah.

Taman bermain ini beri nama Pos Paud Terpadu artinya sekolah anak usia dini yang berintegrasi dengan posyandu yang sekarang berganti nama dengan Posga (Pos Pelayanan Keluarga). Semua kegiatan sekolah paud tentang pengembangan kemampuan tumbuh kembang anak usia dini. Mulai dari pemantauan Fisik (bb, tb), kemampuan motorik kasar dan halus anak sesuai perkembangan usia, bahasa, kesenian, moral agama, kemandirian, social emosional.

Terinspirasi dari hal diatas maka tumbuh dan berkembanglah taman bermain Pendidikan anak usia dini dengan nama PPT Buah Hati berlokasi di Wonorejo Manukan Kulon dengan pendidik berawal dari ibu-ibu penggerak PKK wonorejo. Dari sinilah paud tumbuh dan berkembang serta kualitas pendidik juga disupport oleh pemerintah dengan sering diadakannya Pendidikan, pelatihan-pelatihan, workshop local ataupun nasional. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti saat pembelajaran berlangsung di PPT BUAH HATI Wonorejo – Manukan Kulon penulis menemukan bahwa dari jumlah siswa kelompok B usia 3-4 tahun yang berjumlah kurang lebih 15 siswa terdapat jumlah 10 siswa yang belum mampu mengenal dan mengelompokkan angka saat guru memberikan pertanyaan pemantik untuk siswa dengan materi angka, begitu juga dengan media yang diberikan guru saat pembelajaran yang terlihat masih kurang menarik dan monoton saat pembelajaran, terlihat guru memberikan pemantik dengan media kartu angka yang dilakukan saat pembelajaran pengenalan angka para siswa terlihat kurang tertarik dan kurang tertantang dalam media pembelajaran dengan media yang di gunakan.

Karena karakter anak usia dini adalah karakter yang unik mudah bosan dan kefokusannya juga masih rendah atau pendek dan indetik dengan kegiatan bermain. karena bermain adalah suatu pembelajaran bagi anak usia dini dari bermain anak usia dini banyak mengenal banyak pengetahuan untuk masa perkembangannya maka pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakternya pasti akan mempengaruhi kualitas dari penyerapan apa yang di diberikan oleh guru.

METODE

Menurut Briggs (2017: 143) “Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti: buku, film, video kaset, foto, grafik televisi dan computer. Sedangkan menurut Latuheru (2017: 144) “Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik

yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Dalam hal ini peneliti menciptakan terobosan permainan baru digunakan untuk penelitian ini seupaya kemampuan kognitif anak mengenal angka meningkat, maka muncullah ide peneliti dengan menggunakan permainan menempel papan angka. Dimana media ini dibuat dari kertas buffalo ditulis angka 1-5 lalu dilamitang kemudian ditempel velco perekat untuk menempelkan angka yang sudah dibentuk bulat ditempel Velcro, sebagai pematangan konsep angka bisa digunakan potongan gambar buah atau sayur, bisa juga dengan memakai jari tangan.

Cara bermainnya anak memilih angka yang dibalik kemudian menyebutkan angka tersebut lalu mencari potongan angka yang sesuai dengan angka yang diambil. Setelah itu dilanjutkan dengan mengambil serta menghitung gambar buah atau sayur dan mengambil angka yang sesuai dengan jumlah gambar tersebut. Untuk bisa bermain ini anak-anak harus sabar mengantri menunggu giliran. Dan sepengalaman peneliti anak-anak cenderung senang langsung mengantri dengan sendirinya tanpa disuruh karena mereka penasaran dengan permainan baru yang diajarkan.

Media ini juga membantu peserta didik memperbaiki konsentrasi belajar dan meningkatkan daya ingat dalam proses pembelajaran. Selain itu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh menjadi sangat pribadi dan melekat pada peserta didik dan pendidik sama-sama berperan aktif dalam menjalani proses pembelajaran.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di PPT Buah Hati yang berada di Jl. Wonorejo 1 RW 15 Manukan Kulon Tandes Surabaya, dengan jumlah 10 siswa terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Sebelum kegiatan penelitian dilakukan terlebih dahulu dilakukan survey untuk mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal angka khususnya pada anak di PPT Buah Hati Wonorejo. Peneliti melakukan pengamatan selama proses belajar mengajar berlangsung. Kegiatan pengamatan dilakukan dari awal kegiatan berlangsung sampai akhir pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di PPT Buah Hati Wonorejo dilakukan 3 tahapan yaitu: kegiatan pembukaan, kegiatan inti, kegiatan penutup. Dengan hasil kondisi awal pra penelitian sebagai berikut :

Tabel Pra Siklus

No	Nama Anak	Menyebutkan Angka	Prosentase	Hasil	Menyesuaikan Angka	Prosentase	Hasil	Penggunaan konsep Bilangan	Prosentase	Hasil
		Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3		
1	KJ	3	75%	BSH	3	BSH	75%	3	BSH	75%
2	AR	3	75%	BSH	3	BSH	75%	3	BSH	75%
3	BI	3	75%	BSH	3	BSH	75%	3	BSH	75%
4	RE	2	50%	MB	3	BSH	75%	3	BSH	75%
5	CA	2	50%	MB	3	BSH	75%	2	MB	50%
6	QI	2	50%	MB	2	MB	50%	2	MB	50%
7	AN	1	25%	BB	2	MB	50%	1	BB	25%
8	LA	1	25%	BB	2	MB	50%	2	MB	50%
9	AR	1	25%	BB	2	MB	50%	2	MB	50%
10	NU	3	75%	BSH	3	BSH	75%	3	BSH	75%
Prosentase Rata-rata			52,5%			65% 59 % MB			60%	

Kemudian peneliti melaksanakan Siklus 1 sebagai proses belajar mengajar sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun dalam skenario pembelajaran, dengan materi yang telah direncanakan sesuai hasil kesepakatan bersama. dalam melaksanakan kegiatan ini peneliti mengikuti petunjuk-petunjuk yang telah disusun dalam rencana pembelajaran. Dalam penelitian ini juga melibatkan kolaborator sebagai pengamat dalam proses penelitian. Yang dimaksud kolaborator disini adalah teman sejawat yang mengamati saat kegiatan berlangsung. Penelitian dilaksanakan selama + 90 Menit di PPT Buah Hati Manukan Kulon Surabaya.

Unsur utama yang diamati pada observasi siklus 1 adalah pengamatan terhadap anak dalam mengenal angka 1-5 dengan cara menyebutkan angka yang dipilih untuk ditempel ke papan angka dan merupakan dasar dalam berhitung, kedua yakni menyesuaikan angka dengan menempelkan angka yang cocok dengan angka yang diambil. Ketiga penggunaan konsep angka yaitu membilang angka dengan cara menghitung benda yang diambil kemudian mencocokkan dengan angka yang sesuai. pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya, serta untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung dapat menghasilkan perubahan yang diharapkan yakni meningkatkan hasil belajar.

Tabel 1 : Kegiatan siklus 1

No	Nama Anak	Menyebutkan Angka	Prosentase	Hasil	Menyesuaikan Angka	Hasil	Prosentase	Penggunaan konsep Bilangan	Hasil	Prosentase
		Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3		
1	KJ	4	100%	BSB	4	BSB	100%	4	BSB	100%
2	AR	3	75%	BSH	3	BSH	75%	3	BSH	75%
3	BI	3	75%	BSH	3	BSH	75%	3	BSH	75%
4	RE	3	75%	BSH	3	BSH	75%	3	BSH	75%
5	CA	2	50%	MB	3	BSH	75%	2	MB	50%
6	QI	2	50%	MB	2	MB	50%	2	MB	50%
7	AN	1	25%	BB	3	BSH	75%	1	BB	25%
8	MA	2	50%	MB	3	BSH	75%	3	BSH	75%
9	AR	1	25%	BB	2	MB	50%	2	MB	50%
10	NU	4	100%	BSB	4	BSB	100%	4	BSB	100%
Prosentase Rata-rata			62,5%			75% 68 % BSH			67,5%	

Berdasarkan hasil table diatas sudah terdapat peningkatan kemampuan siswa mengenal angka dibandingkan dengan pra siklus namun masih terdapat kendala dimana anak-anak masih ada yang belum focus mengerjakan permainan papan tempel angka karena bingung atau kurang jelas dengan arahan guru sehingga hasil yang dicapai belum sesuai target yaitu minimal 80%. Maka peneliti melanjutkan penelitian ke siklus ke 2 dengan mengubah metode penyampaian ke anak dengan memperhatikan cara mereka belajar.

Tabel 2 : Kegiatan siklus 2

No	Nama Anak	Menyebutkan Angka Indikator 1	Presentase	Hasil Indikator 2	Menyebutkan Angka Indikator 3	Presentase	Hasil Indikator 3	Penggunaan konsep angka Indikator 3	Presentase	Hasil	
1	KJ	4	100%	BSB	4	100%	BSB	4	100%	BSB	
2	AR	4	100%	BSB	4	100%	BSB	4	100%	BSB	
3	BI	4	100%	BSB	4	100%	BSB	4	100%	BSB	
4	RE	4	100%	BSB	4	100%	BSB	4	100%	BSB	
5	CA	3	75%	BSH	4	100%	BSB	3	75%	BSH	
6	QI	3	75%	BSH	4	100%	BSB	3	75%	BSH	
7	AN	2	50%	MB	3	75%	BSH	2	50%	MB	
8	MA	3	75%	BSH	3	75%	BSH	3	75%	BSH	
9	AR	2	50%	MB	3	75%	BSH	2	50%	MB	
10	NU	4	100%	BSB	4	100%	BSB	4	100%	BSB	
Presentase Rata-rata			82,5%	92,5%			86% BSB			82,5%	

Hasil Siklus 2 kemampuan mengenal angka anak Usia Dini di PPT Buah Hati Wonorejo tahun ajaran 2024/2025 pada tahap siklus 2 Setiap Indikator penelitian dengan hasil rata-rata prosentase 86% yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari sini terjadi peningkatan kemampuan anak sebesar 19% dari awal siklus 1 dengan rata-rata 68%. Alhamdulillah hasil peningkatan ini telah mencapai ketuntasan perkembangan dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu minimal 80%.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian aktivitas anak dalam kemampuan mengenal angka menggunakan media permainan papan angka, yang terdapat pada siklus I dan II maka di peroleh hasil seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 6.4 Rekapitulasi Observasi Kemampuan anak mengenal angka siklus 1 dan siklus 2

No	Pertemuan	Mengenal Angka				Menyebutkan Angka				Penggunaan Konsep Angka			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Siklus 1	20%	30%	30%	20%	-	20%	60%	20%	10%	30%	40%	20%
2	Siklus 2	-	20%	30%	50%	-	-	60%	70%	-	20%	30%	50%

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan di PPT Buah Hati, bertempat di Jl. Wonorejo 1 RW 15 Manukan Kulon, Tandes, Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025 dapat

diambil kesimpulan: Penelitian dilakukan melibatkan 10 anak terdiri dari 4 laki-laki dan 6 anak perempuan. Model tahapan penelitian menggunakan model siklus. Prosedur penelitiannya terdiri dari 2 siklus. Pembelajaran menggunakan media papan angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini di PPT Buah Hati Wonorejo. Peningkatan kemampuan mengenal angka dapat dilihat pada setiap siklusnya, baik dari siklus I, dan siklus II. Peningkatan kemampuan mengenal angka dapat dilihat dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Pada kondisi awal presentase perkembangan kemampuan mengenal angka dengan kategori sesuai harapan berada pada presentase 50%. Pada siklus I kemampuan mengenal angka mengalami peningkatan menjadi 68% mereka bisa menyebutkan angka, mengenal bilangan dan memasangkan bilangan yang sesuai namun belum berkembang sesuai harapan maka kemudian dilanjutkan pada siklus II, pada siklus II kemampuan mengenal angka menjadi 86%. Perkembangan anak sangat memuaskan sesuai Target yang ingin dicapai untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu sebesar 86%. Mereka sudah mandiri mengenal angka, menyesuaikan angka dan membilang angka dengan benda. Dari penelitian ini harapan peneliti bisa bermanfaat dan menambah ilmu bagi perkembangan dunia Pendidikan dalam proses belajar mengajar secara menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Briggs, J. P., Longo, D. L., Fauci, A. S., Kasper, D. L., Hauser, S. L., Jameson, L., & Loscalzo, J. H. (2017). Complementary, alternative, and integrative health practices.
- Undang Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14
- Widyasari M. Yazid, 2012. Pengaruh bermain bagi anak-anak. Erlangga. Jakarta
- Latuheru, (2017) pengertian media pembelajaran