

PENINGKATAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1 SAMPAI 5 DENGAN METODE BERMAIN BERMEDIA FLANEL GANTUNGAN ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B DI PPT TERATAI PACARKEMBANG TAMBAKSARI SURABAYA

Emi Sunarti

(emi_sunarti@yahoo.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Nurul Khotimah, S.Pd, M. Pd,

(nurul_art77@yahoo.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Anak kelompok B di PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya sebagian besar dalam mengetahui konsep bilangan 1 sampai 5 masih kurang, dikarenakan anak hanya menghafal tanpa mengerti konsep satu persatu bilangan 1 sampai 5 itu seperti apa, selain itu cara penyampaian guru yang kurang bervariasi membuat anak bosan. Maka perlu dilakukan tindakan menggunakan metode bermain dan yang berbeda salah satunya media flanel gantungan angka. Tujuan mengetahui konsep bilangan diberikan kepada anak Kelompok B di PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya adalah untuk mendeskripsikan bagaimana metode bermain media flanel gantungan angka dapat meningkatkan mengetahui konsep bilangan 1 sampai 5 pada anak kelompok B di PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B di PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya, yang berjumlah 13 anak, yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Dari hasil analisis data peningkatan mengetahui konsep bilangan 1 sampai 5 dengan bermain bermedia flanel gantungan angka pada siklus I diperoleh data 61,54%. Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas ini belum berhasil oleh karena target yang ditentukan adalah $\geq 75\%$, maka penelitian ini berlanjut pada siklus ke II. Pada siklus ke II diperoleh data tentang peningkatan mengetahui konsep bilangan 1 sampai 5 dengan metode bermain bermedia flanel gantungan angka mencapai 100%. Berdasarkan analisis data pada siklus ke II maka target yang diharapkan tercapai dan penelitian ini dinyatakan berhasil. Selain itu dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain bermedia flanel gantungan angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengetahui konsep bilangan 1 sampai 5 pada anak kelompok B di PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya.

Kata Kunci : kemampuan mengetahui konsep bilangan 1 sampai 5, bermain media flanel gantungan angka.

Abstrak

Children in group B PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya mostly in the concept of numbers 1 through 5 are still lacking , because children simply memorize without understanding one by one the numbers 1 to 5 as to what and how delivery also makes children tired . It is necessary to act with the playing of media using flannel hanger figures . The purpose of the concept of numbers given to children in Group B PPT Teratai Surabaya mendeskripsikan is to play the media like where the method can increase the number of hangers flannel familiar concept of numbers 1 through 5 in group B children in PPT Teratai Surabaya .

This study uses action research is designed in the form of a repeating cycle . Each cycle consists of four stages , namely planning , implementation , observation and reflection . Subjects in this study were children in group B at the PPT Teratai Surabaya , which amounts to 13 children , which consisted of 9 girls and 4 boys . Data collection techniques used observation and documentation , while data analysis using descriptive statistics .

From the analysis of data enhancement familiar concept of numbers 1 through 5 with the playing of media hanger flannel figures in the first cycle of data obtained 61.54 % . This suggests the study of this class action have not been successful because the specified target is $\geq 75\%$, the study continues on to the second cycle . In cycle II data showed an increase tentang familiar concept of numbers 1 through 5 with flannel hanger method of media play rate reaches 100 % . Based on the data analysis to the second cycle of the target is reached and the study declared successful . Moreover, it can be concluded that by using the method of play of media figures flannel hanger can improve children's ability to recognize the concept 1 sampai number 5 in group B children in PPT Teratai Surabaya Pacarkembang Tambaksari Surabaya.

Keywords : ability to recognize the concept of numbers 1 to 5 , play media hanger flannel figures ..

PENDAHULUAN

Pos PAUD Terpadu (PPT) merupakan bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur pendidikan nonformal. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1, butir 14, yang menyatakan bahwa : “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (Permendiknas 58, 2009).

Anak usia 2-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang merupakan masa peka bagi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Pendidikan PPT setiap anak akan dididik dan dilatih berbagai bidang pengembangan pembiasaan. Dalam kegiatan PAUD mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan bermain dan pembiasaan. Lingkup pengembangan meliputi: (1) nilai-nilai agama dan moral, (2) fisik, (3) kognitif, (4) bahasa, (5) sosial emosional. Kegiatan pengembangan suatu aspek dilakukan secara terpadu dengan aspek yang lain (Permendiknas 58, 2009).

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2007: 49) kita dapat mengetahui perkembangan anak menurut usianya. Pada tahap praoperasional, yang berlangsung sekitar usia 2 hingga 7 tahun, adalah tahap perkembangan kedua Piaget. Pada tahap ini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata kata, simbol-simbol, gambar ini mencerminkan meningkatkan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik.

Pengembangan kognitif pada pendidikan PPT meliputi (1) Mengetahui konsep matematika, (2) Mengetahui konsep IPA. Perkembangan kognitif itu sendiri menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Akan tetapi waktu yang dibutuhkan setiap anak untuk mencapai suatu tahapan berbeda satu dengan yang lain.

Lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai oleh anak kelompok B di PPT salah satunya adalah dalam bidang konsep matematika (konsep bilangan). Dimana dalam lingkup ini ada beberapa aspek yang harus dicapai oleh seorang anak, yaitu mengetahui konsep banyak dan sedikit. Dalam mengembangkan aspek tersebut, perlu media yang tepat dalam pembelajaran agar anak paham terhadap apa yang diajarkan dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran itu sendiri. Karena anak usia 2-6 tahun, pemikiran anak lebih banyak berupa konkret sehingga dalam membangun pengetahuan anak dalam mengetahui konsep bilangan memerlukan benda-benda konkret yang menarik minat anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti, selama awal semester 1 tahun pelajaran 2013-2014 yang mengajar dikelompok B, pada waktu mengajar dikelompok B PPT Teratai masih banyak anak yang belum memahami

konsep bilangan 1-5, karena anak hanya menghafal tanpa mengerti satu persatu bilangan itu seperti apa, cara penyampaian membuat anak bosan. Guru kurang memaksimalkan pemakaian media sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam pembelajaran berpusat pada guru dan sama sekali tidak memberikan anak kebebasan dalam belajar menurut usia yaitu belajar sambil bermain, bermain seraya belajar dan guru selalu memberikan tugas saja. Kondisi tersebut mempengaruhi anak dalam mengetahui konsep bilangan, dapat diketahui ketika anak mencoba berhitung benda atau gambar secara bersama-sama mereka bisa menjawab dengan benar, namun ketika 13 anak ditanya satu persatu ada 9 anak yang belum bisa menjawab pertanyaan dengan benar dan masih memerlukan bantuan guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas penulis tertarik untuk mengangkat judul “Peningkatan Mengetahui Konsep Bilangan 1-5 Dengan Metode Bermain Bermedia Flanel Gantungan Angka pada Anak kelompok B di PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya”.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: bagaimana peningkatan mengetahui konsep bilangan 1 sampai 5 dengan metode bermain bermedia flanel gantungan angka pada anak kelompok B di PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya?

Alternatif Pemecahan Masalah peningkatan mengetahui konsep bilangan 1 sampai 5 pada anak kelompok B, di PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya, maka penelitian ini menerapkan metode bermain sebagai metode pembelajaran.

Pengertian konsep atau *concepts* mengacu pada pemahaman dasar. Peserta didik mengembangkan suatu konsep ketika mereka mampu mengklasifikasi atau mengelompokkan benda dan mampu mengasosiasikan suatu nama dengan kelompok benda tertentu. Contohnya peserta didik mengetahui konsep segitiga sebagai suatu bidang yang dikelilingi oleh tiga garis lurus. (Delphie, 2009:4)

Konsep dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah rencana yang dituangkan dalam kertas, rancangan, dan sebagainya. Memahami konsep matematika yaitu menyusun pola atau gambar, menyotir atau mengelompokkan, mengurutkan angka dan memecahkan masalah (Sujiono, 2004: 11.5).

Menurut teori Piaget (dalam Aisyah dkk, 2007: 5.35). kemampuan untuk mengkonsepkan ciri ciri benda dengan menggunakan kategori tertentu (misalnya warna, bentuk, atau ukuran) berbeda dengan kemampuan mengkonsepkan angka. Ia mengatakan bahwa kedua kemampuan tersebut berbeda yaitu abstraksi empiris mengacu pada konsep kategori, sementara abstraksi teliktif mengacu pada konsep angka.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa konsep mengacu pada pemahaman dasar, anak mengembangkan suatu konsep ketika mereka mampu mengklasifikasi atau mengelompokkan benda tertentu. Oleh karena itu konsep bilangan disadari atau tidak disadarinya sudah diajarkan sejak anak usia dini, tetapi diajarkan sesuai tingkat penalaran anak.

Konsep angka/bilangan melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah atau beberapa banyak, termasuk menghitung, mengurutkan benda dengan sesuai bilangan. Yang terpenting adalah mengerti konsep bilangan. Anak mengenal konsep bilangan dengan benda menggunakan bahasa untuk menjelaskan pikiran mereka, sehingga mulai membangun arti angka (Sujiono, 2004: 11.11)

Pengalaman langsung mengenal konsep bilangan melalui metode bermain lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan berfikir logika matematika. Bermain lebih memungkinkan anak mengembangkan konsep yang didasarkan pada klasifikasi dan mengkonstruksi kategori melalui tindakan mereka sendiri (Dominick & Clark, 1996 dalam Musfiroh, 2005: 38)

Dari beberapa uraian tentang konsep dan bilangan diatas, maka penulis mengambil kesimpulan tentang konsep bilangan adalah rancangan sesuatu sebagai tanda yang digunakan untuk menyampaikan maksud/pesan melalui jumlah/banyak benda. Maka pengenalan konsep bilangan berarti kesanggupan mengenal lambang/symbol/jumlah banyak benda yang dapat dilihat dengan angka. Anak yang paham akan bilangan bisa dilihat dari kemampuannya yaitu mampu menyebutkan atau mengucapkan urutan bilangan dengan benar, mampu memasang gambar dengan bilangan yang sesuai.

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam pekerjaannya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan (Moeslichatoen, 2004: 7).

Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa (Fadlillah, 2012: 168). Anak anak belajar sambil bermain. Ketika bermain mereka mengekspresikan diri dengan bebas tanpa merasa adanya paksaan.

Berdasarkan uraian di atas dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dapat diikuti anak, melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan obyek obyek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terduga banyaknya. Disinilah proses pembelajaran terjadi (Sudono, 1995: 3).

Media

Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2009: 4).

Flanel gantungan angka merupakan media yang akan dipakai sebagai media pembelajaran anak dalam mengenal konsep bilangan 5 di PPT Teratai Surabaya. Media flanel gantungan angka harganya murah dapat

dibuat guru sendiri dan mempunyai warna yang dapat menarik perhatian anak. Di samping anak dapat belajar berhitung serta dapat mengenal konsep bilangan, anak juga dapat mengenal warna serta pola.

Menurut Kemendiknas (dalam petunjuk teknis Pos Paud: 2012), Pos Paud Terpadu adalah sebagai salah satu bentuk Satuan Pendidikan Sejenis (SPS) yang dimaksud untuk menjembatani kebutuhan anak usia dini dalam proses pembelajaran sambil bermain.

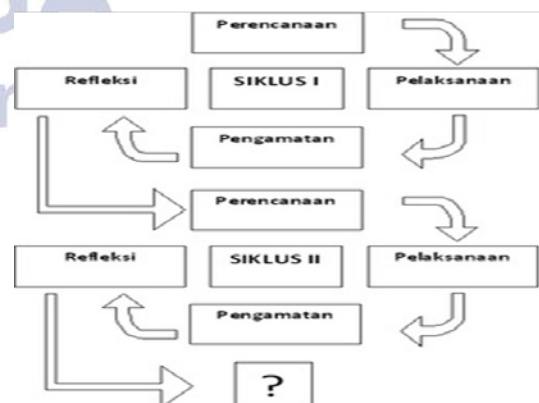
Pendidikan Pos PAUD Terpadu melibatkan anak usia 2 sampai 4 tahun yang mana diperlukan pengasuhan bersama antara guru dan orang tua. Pos PAUD Terpadu adalah satuan PAUD sejenis yang merupakan suatu program layanan pendidikan yang dipadukan dengan BKB (Bina keluarga Balita) dan Posyandu. Dalam layanan minimal hanya dilakukan 1-2 kali/minggu atau layanan PAUD yang dipadukan dengan program layanan lain. Peserta didik adalah anak usia 2-4 tahun (Hariwijaya, 2011: 19).

METODE

Penelitian tentang peningkatan mengenal konsep bilangan 1-5 dengan metode bermain bermedia flanel gantungan angka pada anak kelompok B di PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Tujuan dilakukan PTK adalah meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana guru secara penuh terlibat didalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Tempat penelitian dilaksanakan di kelas B PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap pada bulan Maret-April 2014.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan model Arikunto (2011: 16), yaitu berbentuk siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi planing (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Dengan desain sebagai berikut:



Subyek penelitian adalah anak-anak kelompok B PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya yang berjumlah 13 anak dengan rentang usia 3-4 tahun. Dari 13 anak tersebut terdiri 9 anak perempuan dan 4 anak

laki-laki. Anak mengikuti pembelajaran 90 menit dengan jadwal hari Senin dan hari Kamis Jam 09.00 sampai jam 10.15.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa sumber, yaitu:

1. Anak, untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas anak dalam proses belajar mengajar.
2. Guru, untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi penggunaan metode bermain melalui media flanel gantungan angka dalam meningkatkan mengenal konsep bilangan 1 sampai 5 serta aktivitas anak dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Teman Sejawat, dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK serta komprehensif dari sisi anak maupun guru.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini guru menggunakan metode observasi yang direncanakan, pengamatan menggunakan blangko daftar isian yang tersusun, didalamnya telah tercantum aspek-aspek ataupun gejala-gejala yang perlu diperhatikan pada waktu pengamatan itu dilakukan serta diskusi antara guru (peneliti) dengan teman sejawat guna untuk mengetahui hasil penelitian itu sudah berhasil apa belum.

Beberapa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil dari lembar observasi aktivitas guru dan, lembar observasi peningkatan mengenal konsep bilangan 1 sampai 5 melalui media flanel gantungan angka dengan metode bermain dalam kegiatan pembelajaran. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis, maka diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata atau simbol yang akan sangat berguna untuk menyertai dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisa data kuantitatif (Arikunto, 2011: 131).

Analisis data ini dapat dihitung (Adaptasi dari Winarsunu, 2009: 20):

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Nilai keseluruhan yang diperoleh anak

N = Skor maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

Anak dinyatakan tuntas adalah yang mendapat bintang 3 atau lebih, sedangkan anak yang dinyatakan belum tuntas adalah yang mendapatkan bintang 2 dan bintang 1. Dalam hal ini peneliti membatasi tingkat pencapaian dari seluruh anak yang berhasil minimal 75% anak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Silabus
Seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas, serta penilaian hasil belajar pengenalan konsep bilangan 1 sampai 5.
2. Rencana Pembelajaran
Merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar tentang

pengenalan konsep bilangan 1 sampai 5 dan disusun untuk tiap putaran.

3. Alat Penilaian

Alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1 sampai 5 yang berupa:

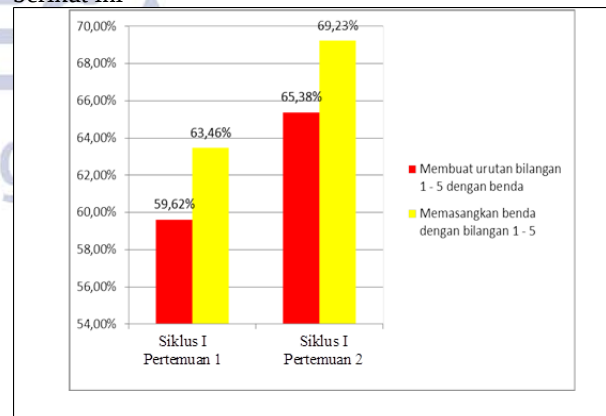
- a. Lembar observasi aktivitas guru di kelas
- b. Lembar observasi hasil belajar anak.

Langkah-langkah Penelitian: Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) empat tahapan dalam setiap siklus, keempat tahapan tersebut terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan dan refleksi tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam BAB III berupa hasil pengamatan pembelajaran metode bermain dengan menggunakan media flanel gantungan angka, aktifitas guru, dan hasil kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1 sampai 5. Yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat, data hasil belajar yang diperoleh pada siklus I diketahui bahwa hasil belajar pada aspek kemampuan membuat urutan bilangan 1 sampai 5 dengan boneka kecil flanel secara urut diperoleh pada pertemuan 1 prosentase hasil belajar sebesar 59,62% mengalami peningkatan pada pertemuan 2 menjadi 65,38%, sedangkan pada aspek kemampuan memasang boneka kecil flanel dengan bilangan 1 sampai 5 di peroleh prosentase hasil belajar pada pertemuan 1 sebesar 63,46% mengalami peningkatan pada pertemuan 2 menjadi 69,23%. Dari data di atas dapat diperoleh nilai rata-rata hasil ketuntasan belajar pada pertemuan satu sebesar 46,20% meningkat menjadi 61,54%. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa aspek yang diamati belum mencapai hasil yang sesuai dengan kriteria keberhasilan yaitu sebesar 75%.

Nilai hasil belajar tiap aspek pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 mengalami peningkatan pada grafik berikut ini



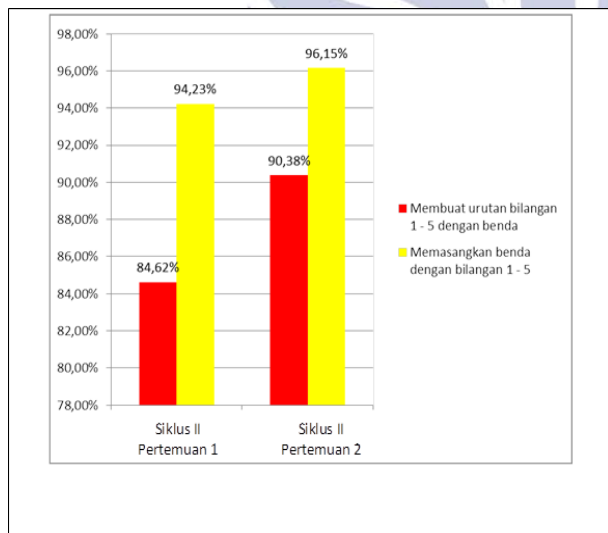
Grafik

Hasil Belajar Anak dalam Kegiatan Peningkatan Mengetahui Konsep Bilangan 1 sampai 5 dengan Metode Bermain Bermedia Flanel Gantungan Angka pada Siklus I

Pada siklus I pertemuan 2 data hasil belajar yang diperoleh berdasarkan hasil pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti seperti yang dapat diketahui bahwa aspek kemampuan membuat urutan bilangan 1 sampai 5 dengan boneka kecil flanel dan memasang boneka kecil flanel dengan bilangan 1 sampai 5, belum mencapai hasil yang sesuai kriteria keberhasilan yaitu sebesar 75%. Dengan demikian perlu dilakukan pengulangan siklus II.

Hasil Belajar pada Siklus II aspek kemampuan membuat urutan bilangan 1 sampai 5 dengan boneka kecil flanel secara urut diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 84,62% mengalami peningkatan menjadi 90,38%, sedangkan pada aspek kemampuan memasang boneka kecil flanel dengan bilangan 1 sampai 5 diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 94,23% mengalami peningkatan menjadi 96,15%. Dari data di atas dapat diperoleh nilai rata-rata hasil ketuntasan belajar pada pertemuan satu sebesar 92,31% meningkat menjadi 100%. Hal ini sudah memenuhi kriteria keberhasilan dalam penelitian ini.

Siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 sudah mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75% - 100%. Nilai hasil belajar setiap aspek pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 mengalami peningkatan seperti pada grafik berikut ini:



Grafik

Hasil Belajar Anak dalam Kegiatan Peningkatan Mengetahui Konsep Bilangan 1 sampai 5 dengan Metode Bermain Bermedia Flanel Gantungan Angka pada Siklus II

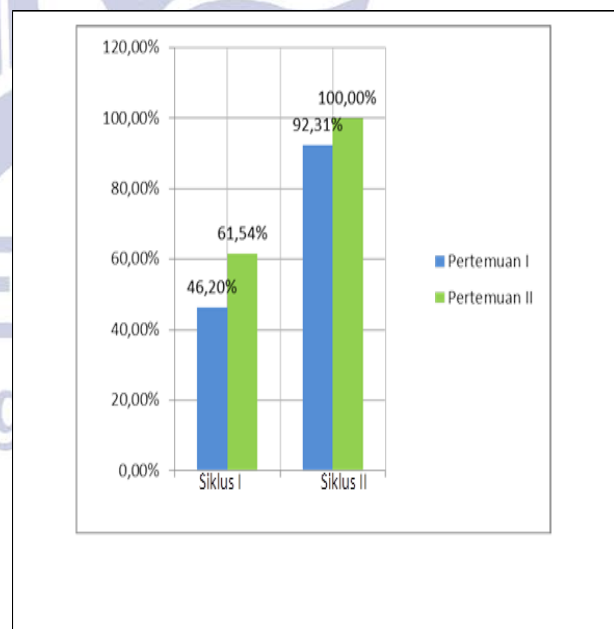
Pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dalam pembelajaran peningkatan mengenalan konsep bilangan 1 sampai 5 pada anak kelompok B PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya menghasilkan dampak positif. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar anak pada siklus I Pertemuan 1 sebesar 46,20% mengalami peningkatan pada Pertemuan II sebesar 61,54%,

sedangkan pada siklus II pertemuan 1 sebesar 92,31% mengalami peningkatan pada pertemuan 2 sebesar 100%. Hal ini sesuai dengan pendapat (Musfiroh, 2005: 34) Sebagai sebuah istilah "bermain sambil belajar" tidak boleh diuraikan menjadi konsep yang terpisah. Bermain dan belajar adalah satu kesatuan proses terjadinya dalam satu kesatuan waktu, karena didalam bermain itulah sebenarnya terjadi proses belajar, dan proses belajar itu terjadi dalam kegiatan bermain.

Dengan bermedia yang menarik misalnya media flanel gantungan angka akan mempermudah pemahaman anak tentang konsep bilangan 1 sampai 5 karena perhatian anak lebih terpusat. Anak akan lebih asyik dalam kegiatan bermain dengan media yang menarik, sehingga mereka tidak merasa bosan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne dalam (Sadiman, 2010;6) bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Dengan demikian bahwa metode bermain flanel gantungan angka dapat diberikan melalui aktifitas anak dalam peningkatan mengenalan konsep bilangan 1 sampai 5 dengan metode bermain media flanel gantungan angka pada anak kelompok B di PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya.

Pada grafik berikut ini dapat diketahui bahwa nilai ketuntasan hasil belajar anak dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan 1 sampai 5 setelah dilakukan perbaikan mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dalam setiap siklusnya.



Grafik

Rata-rata Nilai Ketuntasan Hasil Belajar Pengenalan Konsep Bilangan 1 sampai 5 dengan Menggunakan Metode Bermain Flanel Gantungan Angka pada Siklus I dan Siklus II

PENUTUP

Simpulan

Metode bermain merupakan salah satu penyampaian pembelajaran yang efektif dan metode bermain bermedia flanel gantungan angka dapat digunakan untuk peningkatan mengetahui konsep bilangan 1 sampai 5 pada anak kelompok B di PPT Teratai Pacarkembang Tambaksari Surabaya. Dengan ini berdasarkan analisis data pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hasil belajar anak secara keseluruhan juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar anak pada siklus I Pertemuan 1 sebesar 46,20% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 61,54%, sedangkan pada siklus II pertemuan 1 sebesar 92,31% mengalami peningkatan 100%. Hasil peningkatan belajar yang diperoleh pada siklus I dan siklus II, secara umum kegiatan pembelajaran peningkatan mengetahui konsep bilangan 1 sampai 5 dengan metode bermain media flanel gantungan angka sudah cukup berhasil sesuai dengan harapan.

Saran

Dengan cara mengetrapkan metode dan media untuk pembelajaran dalam mengetahui konsep bilangan yang lebih bervariasi agar dapat memberikan keberhasilan yang optimal dalam meningkatkan kemampuan mengetahui konsep bilangan. Dengan bermain maka akan tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan. Dan pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aisyah, Siti, dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta Universitas Terbuka, Departemen Pendidikan Nasional.
- Delphie, Bandi. 2009. *Matematika untuk anak berkebutuhan khusus*. Klaten: Pt Intan Sejati.
- Djamarah, Syaiful bahri. dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi Keenam*: Erlangga.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hartana Sri. 2010. *Rangkuman Pintar Matematika SD, Indonesia Cerdas (Anggota IKAPI)* Yogyakarta.
- <http://Azizahflanel.wordpress.com/Definisi>. (diakses 26 Oktober 2013)
- Hariwijaya, dkk. 2011. *PAUD melejitkan Potensi Anak Dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahadhika Publishing.
- John W. Santrock. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Kesembilan*. Erlangga.

- Kurniasih, Imas. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Edukasia
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Program Pembelajaran Di TK. Jakarta
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Dikti. Depdikbud
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009. *Tentang pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Dikti. Depdikbud
- Sujiono, Yuliani dkk. 2004. *Metode Perkembangan Kognitif*, Jakarta Universitas Terbuka, Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Teori dan Praktek*. Jakarta: Pustakaraya.
- Winarsunu, Tulus. 2009. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. UMM Press.