MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN SOMDAH PADA USIA 4-5 TAHUN DI TK KUSUMA BANGSA PLABUHAN PLANDAAN JOMBANG

Asiamawati Tunggal Dewi (asiamawatitunggaldewi@gmail.com)
Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Dewi Komalasari, S.Pd, M.Pd (dewikomalasari.satmoko@gmail.com)

ABSTRAK

Dari hasil observasi, diketahui di Kelompok A TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang masih rendah dan mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini terlihat dari hasil proses pembelajaran mengenal lambang bilangan anak yang mampu mengenal lambang bilangan hanya 4 anak atau 20% dari 19 anak. Realitas ini disebabkan oleh pembelajaran berpusat pada lembar kegiatan anak (LKA). Salah satu upaya mengatasi permasalahan ini dengan menerapkan kegiatan permainan somdah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) mengetahui ada tidaknya peningkatan mengenal lambang bilangan menggunakan permainan somdah 2) mendeskripsikan langkah-langkah kegiatan permainan somdah di Kelompok A TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang

Penelitian ini menggunakan tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk menggunakan siklus berulang, Di dalam setiap siklusnya yang disetiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek dari penelitian ini adalah anak kelompok A TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang sebanyak 19 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi sedangkan teknik analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Dari hasil analisis data siklus I hasil kemampuan mengenal lambang bilangan nilai yang diperoleh sebesar 53%, hal ini menunjukkan yang diperoleh belum sesuai harapan karena target yang ditentukan 75%. Berdasarkan data pada siklus I maka penelitian ini berlanjut pada siklus II. Hasil analisis siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan diperoleh nilai sebesar 89% sehingga penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan telah melebihi target yang ditentukan. Berdasarkan analisis data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan somdah dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Kata kunci : pengenalan lambang bilangan 1-10, kegiatan permainan somdah

ABSTRACT

From the observation , known in kindergarten Kusuma Bangsa Group A Plabuhan Plandaan Jombang still low and have difficulty in recognizing numbers emblem . This is evident from the results of the learning process to know the symbol of the child is able to recognize numbers emblem numbers only 4 children or 20 % of the 19 children . Reality is caused by a sheet -centered learning child activity (LKA) . One way to overcome this problem by implementing activities somdah. The research games of this study are to : 1) determine whether there is an increase in numbers using the familiar emblem game somdah 2) describes the step - step activities somdah game in Group A kindergarten Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang

This study uses a class action that is designed in the form of using repeated cycles , in each cycle in which each cycle consists of four stages , namely planning , action, observation and refleksi. Subyek of this study is a group of kindergarten children Kusuma Nations Jombang as Plabuhan Plandaan 19 children , which consisted of 8 boys and 11 children perempuan. Teknik using a data collection sheet while the observation and documentation of data analysis techniques using descriptive statistics .

From the results of the first cycle of data analysis results of the ability to know the symbol of the values obtained numbers by 53 % , this suggests that acquired not as expected because the specified target 75 % . Based on data from the first cycle of this research is continuing on the second cycle . The results of the analysis of the ability to know the symbol of the second cycle number obtained a value of 89 % so that action research is otherwise successful and has exceeded the target set . Based on the analysis of these data it can be concluded that the activity somdah games can improve cognitive ability in children emblem numbers .

Keywords : introduction of numbers 1-10 emblems , game activities somdah

PENDAHULUAN

Anak usia 4-5 tahun berada dalam proses perkembangan yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani dan rohani, agar memiliki kesiapan pendidikan lebih lanjut. Secara jelas dapat dikatakan mengenal lambang bilangan jika anak dapat membilang/menyebut bilangan 1-10, anak juga dapat menunjukkan bilangan 1-10, serta anak dapat menghubungkan benda dengan bilangan. Berdasarkan observasi peneliti pada saat proses pembelajaran di kelompok A TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang, pada anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 19 anak menunjukkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih rendah dan mengalami kesulitan. Guru seringkali mengalami kesulitan untuk membuat anak tertarik, fokus, serius, dan konsentrasi pada saat pembelajaran mengenal lambang bilangan. Anak belum mampu mengenal lambang bilangan khususnya dalam kegiatan membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, serta menghubungkan benda dengan bilangan.

Keadaan inilah yang mendorong penulis untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Somdah Pada Usia 4-5 Tahun di TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang" perlu dilakukan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengetahui ada tidaknya peningkatan mengenal lambang bilangan menggunakan permainan somdah pada kelompok A TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang 2) mendeskripsikan langkah-langkah kegiatan permainan somdah di Kelompok A TK Kusuma Bangsa Plabuhan Plandaan Jombang.

Pengertian kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengenal atau mengetahui simbol atau lambang yang mewakili jumlah benda yang dapat di hitung. Dalam penelitian ini anak dapat dikatakan mengenal

Perkembangan kognitif adalah perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya dengan melalui tahapan-tahapan. Materi kognitif yang diberikan anak usia 4-5 tahun (Permendiknas 58 tahun 2009) yaitu dalam konsep matematika, salah satunya Mengenal lambang bilangan.

Permainan somdah adalah Permainan tradisional atau permainan rakyat yang cukup

menggunakan media gambar persegi empat berjumlah tujuh kotak yang di gambar di lantai ataupun di tanah menyerupai tanda tambah (+). Sedangkan alat bantu yang di gunakan adalah biasanya *gaco* menggunakan potongan genteng atau ampar kecil yang buat bulat sebesar lingkaran diameter gelas, untuk memainkannya.

Kegiatan permainan somdah ini media yang perlu di siapkan diantaranya: tempat atau pelataran untuk bermain, membuat gambar petak-petak sampai 10 petak dan menuliskan angka 1-10 yang ada pada petak gambar permainan somdah, Pecahan genteng/keramik sebagai *gaco*, kapur tulis atau arang.

Cara bermainnya juga sangat menarik perhatian anak. Pertama anak di ajak keluar kelas dengan membuat kereta api dan jalan seperti kereta api menuju tempat yang akan di buat untuk bermain permainan somdah. Sampai di tempat anak di bagi dua kelompok. Satu kelompok sebagai pemain yang bergiliran dan kelompok kedua sebagai penonton untuk memberi suport teman yang akan bermain. Sebelum bermain guru memberi penjelasan dan memberi contoh cara bermain permainan somdah. Dalam permainan ini pemain melakukan pertama melangkah ke petak 1 sampai petak 10 dengan menyebut/membilang urutan bilangan 1-10, kedua menunjuk angka 1-10 dengan melempar *gaco* sesuai angka yang di harapkan, ketiga anak menghubungkan benda-benda pada lambang bilangan sesuai dengan urutan bilangan dan jumlah *gaco* sesuai angka yang di lemparkan. Setelah permainan selesai peneliti mengevaluasi hasil kegiatan. Manfaat bermain somdah yaitu mengenalkan lambang bilangan pada anak, mengembangkan logika anak yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang di lewatinya, melatih disiplin anak untuk mematuhi aturan permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan dari (Arikunto, 2010:137) yaitu berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya, yang dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Yang Langkah pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi. Teknik analisis data dengan proses pengelompokan dan menstabilasikan data dalam penyajian untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian (Sugiyono, 2004:109)

Dikatakan berhasil apabila anak sudah mencapai 75% dari kemampuan mengenal lambang bilangan.

- a. Perencanaan
 1. Mempersiapkan RKH
 2. Menyiapkan tempat permainan sodah
 3. Menetapkan jadwal penelitian
 4. Menyusun alat evaluasi dan observasi(Tabel perencanaan Siklus Pertama) terlampir

- b. Pelaksanaan / Tindakan
Melaksanakan kegiatan pembelajaran

- c. Pengamatan / Observasi
Dilaksanakan bersamaan dengan PBM Pengumpulan data melalui Observasi anak, observasi kemampuan mengenal lambang bilangan dan dilampiri lembar observasi observasi anak, observasi kemampuan mengenal lambang bilangan

- d. Refleksi
Kegiatan PBM Skor 75% : kriteria baik

Siklus Kedua

Kegiatan sama dengan Siklus Pertama, terdiri dari :

- Perencanaan
- Pelaksanaan
- Pengamatan
- Refleksi

Tabel Perencanaan (terlampir)

Teknik analisis data yang digunakan rumus distribusi frekuensi tunggal (Winarshunu, 2002:22) sebagai berikut :

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

Keterangan :

- P = Angka prosentase
- f = Kemampuan yang di capai
- N = Jumlah Kemampuan Maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan tujuan mengetahui prestasi belajar yang dicapai anak juga respon anak terhadap kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan belum tercapainya target hasil kemampuan yang diinginkan pada siklus I sebagai berikut :

- 1) Kemampuan anak dalam memahami mengenal lambang bilangan tentang menyebut atau membilang urutan 1-10, menunjuk bilangan 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda, masih tergolong rendah, hal ini dikarenakan anak kurang aktif dan berani dalam melakukan

permainan.

- 2) Kerja sama antar kelompok dalam bergiliran melakukan permainan masih kurang. Terlihat hanya beberapa anak saja yang aktif sedangkan anak yang lainnya hanya bergurau dengan temannya dan diam.
- 3) Dalam memberikan bimbingan guru masih belum optimal, dengan kata lain ketika anak membutuhkan bantuan guru kurang cepat merespon, kemudian pengkoordiniran dalam percobaan juga kurang efektif dan efisien, dalam menjelaskan juga masih tampak kaku dan mendominasi.
- 4) Sebagian anak masih ragu-ragu dan takut dengan permainan untuk menyebut atau membilang urutan 1-10, menunjuk bilangan 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda, sehingga anak-anak kurang semangat.
- 5) Kurang tepatnya peneliti dalam memperkirakan waktu yang direncanakan sehingga pada pertemuan pertama waktu pembelajaran melebihi jam yang direncanakan yaitu pada saat kegiatan mengenal lambang bilangan dilakukan tidak semua anak melakukan percobaan dengan serius.

Siklus Kedua

Kegiatan sama dengan Siklus Pertama, terdiri dari :

- Perencanaan
- Pelaksanaan
- Pengamatan
- Refleksi

Tabel Perencanaan (terlampir)

Pembelajaran dengan kegiatan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan permainan somdah , guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan keberhasilan pada pengembangan mengenal lambang bilangan.

Tabel Jadwal Penelitian Siklus II (terlampir)

Hasil pengamatan pembelajaran diperoleh skor 89% dalam kriteria baik sekali Hasil Observasi Kemampuan mengenal lambang bilangan Siklus II(terlampir)

Pengamatan / Observasi

Disajikan hasil pengamatan yang dilakukan oleh anak setelah melakukan pembelajaran kegiatan pengembangan mengenal lambang bilangan oleh observer, Pengamatan dilaksansakan saat PBM hasil pengumpulan data diperoleh dari: Lembar observasi anak, dan Lembar observasi mengenal lambang bilangan. Skor yang dicapai 89%: kriteria baik sekali

Lembar Observasi Kemampuan mengenal lambang bilangan Siklus II (terlampir)

Guru melakukan perbaikan melalui pembelajaran mengenal lambang bilangan dengan kegiatan permainan somdah dengan indikator peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun, sehingga anak dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.

Rekapitulasi Analisa Siklus I :

Kemampuan Anak : 50%

Kemampuan Mengenal lambang bilangan : 53%

Rekapitulasi Analisis Siklus II :

Kemampuan Anak :85%

Kemampuan mengenal lambang bilangan: 89%

Tabel Rekapitulasi (terlampir)

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data pada siklus pertama dan siklus kedua bahwa permainan somdah dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan sangat menarik perhatian anak, sehingga anak-anak tidak sabar menunggu giliran untuk melakukan permainan. Penggunaan permainan somdah dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di lakukan bervariasi membuat perhatian anak lebih berfokus dan hasil belajarnya meningkat.

Pengenalan lambang bilangan pada anak mengalami peningkatan yang signifikan. Terlihat dari hasil analisa pada siklus I, yang mampu mencapai bintang 3 pada pertemuan I hanya 6 anak atau sebesar 32 %, pada pertemuan II hanya 8 anak atau sebesar 42 % , atau pada pertemuan III hanya 10 anak atau sebesar 53 %, Kemudian di lanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II yang mencapai bintang 3 pada pertemuan I sebanyak 13 anak atau sebesar 68%, pada pertemuan II sebanyak 15 anak atau sebesar 79%, dan pada pertemuan III sebanyak 17 anak, sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas anak dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan dalam mengenal lambang bilangan dari siklus I memperoleh 32% menjadi 79%, ini berarti anak termotivasi dan senang sekali dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan somdah di lakukan dengan variasi serta pelaksanaannya di lusr kelas. Dengan demikian permainan somdah berhasil dalam mengenalkan lambang bilangan.

Saran

Berdasarkan penelitian yang di peroleh, maka dikemukakan beberapa saran yang di diharapkan dapat berguna bagi semua pihak antara lain :

1. Dalam menjelaskan aturan permainan, hendaknya guru memberikan contoh atau memperagakan permainan tersebut agar anak lebih mudah dimengerti.
2. Dalam membuat media pembelajaran hendaknya menggunakan bahan yang awet dan tahan lama serta aman bagi anak.
3. Gambar permainan somdah dalam mengenal lambang bilangan dapat di buat dengan model (+), kotak, atau yang lain, agar anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran.
4. Kegiatan permainan somdah hendaknya di laksanakan di luar kelas agar anak lebih rileks dan leluasa dalam bergerak serta tidak jenuh mengikuti proses pembelajaran.
5. Perencanaan yang matang berdampak pada kesuksesan di dalam kegiatan proses belajar mengajar..
6. Guru yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran, dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan bagi anak sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berhasil maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalu Permainan Tradisional*. Yogyakarta : Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Managemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahlan, Tina. 2010. *Games Sains Kreatif dan Menyenamgkan Untuk Meningkatkan Potensi dan Kecerdasan Anak*. Imprin Kawan Pustaka.
- Fikriyati, Mirroh. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*.Yokjakarta : Laras Media Prima.
- Mulyani, Sri.2013, *45 Permaian Yang Tradisional Anak Indonesia*.

- Yogyakarta: Langgeng Sari Publishing.
- Wardani, Dani. 2010. *33 Permainan Tradisional Yang Mendidik*. Yogyakarta: Cakrawala.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*
- Yus, Anita. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Nasional.
- Prayitno siswo, dkk. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta Utara: PT Media Pustaka Phoenix
- http://miftachuljannah.weebly.com/3/pos/2011/02/Lambang_Bilangan.html. di akses pada tanggal 07 Desember 2013.
- Saleh, Andri. 2012. *Bilangan*. Bekasi : PT Temprina Media Grafika
- Seefeldt, Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Sudijono, Anas, 2009. Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Sugiyono, 2004. Metode Penelitian Administrasi, Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, Nuraini, Yuliani dan Sujiono, Bambang. 2005. *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta : Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Sujiono, Nurani, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks Permata Puri Media.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar P A U D*. Yogyakarta : PT Bintang Pustaka Insan Madani.
- Slavin. 2008. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktek*. Jakarta : PT Indeks.
- Triharso. 2013. *Permainan Dan Kreatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : CV Andi.
- Wiyani, Ardy, Novan. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta : AR Russ Media.
- Winarsunu, Tulus. 2002. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.