

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI BERMAIN BOWLING DAN KARTU BERGAMBAR PADA KELOMPOK A DI TK KUSUMA BANGSA PLANDAAN JOMBANG

Nur Sopiah

(nursopi86@gmail.com)

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

Rohita

(ita_oracle@yahoo.co.id)

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

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi pada Kelompok A TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil proses pembelajaran mengenal lambang bilangan anak yang mampu mengenal lambang bilangan hanya 5 anak atau 30% dari 18 anak. Realitas ini disebabkan oleh pembelajaran berpusat pada lembar kegiatan anak (LKA). Salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 adalah bermain bowling dan kartu bergambar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah bermain bowling dan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam siklus berulang yang terdiri atas 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok A TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang berjumlah 18 anak, yang terdiri atas 8 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi sedangkan teknik analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Berdasarkan penelitian pada siklus I, kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak sebesar 61%. Hasil ini belum sesuai dengan kriteria pencapaian tingkat perkembangan anak yaitu 75%, sehingga dilanjutkan pada siklus II. Hasil penelitian pada siklus II diperoleh hasil kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 meningkat menjadi 89%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain bowling dan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang.

Kata kunci : pengenalan lambang bilangan 1-10, bermain bowling dan kartu bergambar

ABSTRACT

Based on the observation, at group A TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang was known that children ability to know numeric symbol are still low. It can be seen from the result of learning process to know numeric symbol, children that capable to knowing numeric symbol are only 5 children or 30% from the 18 children. This is happen because the learning section are too focused to children paper sheets. One method used to increase the ability to know the symbol of 1-10 using bowling and playing card activity. The purpose of this research is to know if playing bowling and card can increase children ability to know numeric symbol of 1-10 at TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang

This research are using research class action method with spiral shape in repetitive cycles consisting of 2 cycles. Each cycle consists of four stages have planning, action, observation and reflection. Subject of this research are children at TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang that consist of 18 children, 8 boys and 10 girl. The collecting data technique are using observation and documentation sheets while analys data technique are using static descriptif.

Based on the research at first cycle, the result of knowing numeric symbol of 1-10 on the child reaches 61%. This show that the result are still not hit the criteria that is 75%, so it extended the second cycle . From the cycle 2, the result of knowing numeric symbol of 1-10 increase to 89%. Based on the analys data, can conclude that through playing bowling and card can increase the ability to knowing symbol 1-10 to the children at TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang.

Keyword: knowing numeric symbol 1-10, playing bowling and card

PENDAHULUAN

Taman Kanak-Kanak adalah salah satu pendidikan anak usia dini yang berada dalam jalur formal. Di dalam kurikulum TK yaitu Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.58 Tahun 2009 tertulis bahwa salah satu aspek perkembangan adalah perkembangan kognitif. Di dalam lingkup perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun terdapat tingkat capaian perkembangan mengenal lambang bilangan dengan indikator mengenal lambang bilangan 1-10. Artinya anak kelompok A harus mengenal lambang bilangan 1-10 tersebut. Kemampuan mengenal lambang bilangan ini sangat penting dikembangkan pada anak untuk mempersiapkan mereka dalam memasuki pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan Sekolah Dasar. Berdasarkan observasi peneliti di TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang yang berjumlah 18 anak, menunjukkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 masih rendah dan mengalami kesulitan. Hal ini karena dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 guru hanya menggunakan metode pemberian tugas mengerjakan lembar kerja anak.

Keadaan inilah yang mendorong penulis untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui bermain bowling dan kartu bergambar pada kelompok A di TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang. Maka rumusan masalahnya adalah "Apakah bermain bowling dan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Kusuma bangsa Plandaan Jombang?"

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah bermain bowling dan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10. Manfaat yang diperoleh dari penelitian adalah menjadikan kegiatan bermain bowling dan kartu bergambar sebagai kegiatan yang menarik dan lebih efektif dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini, mengetahui cara bermain bowling dan kartu bergambar dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini .

Pengertian kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan seseorang dalam mengenal symbol atau lambang yang mewakili benda yang dapat dihitung. Di dalam penelitian anak dikatakan mengenal lambang bilangan jika anak dapat menyebutkan bilangan dengan menghitung benda, anak juga dapat menunjukkan lambang bilangan serta dapat

mengurutkan lambang bilangan dengan urut. Untuk mengoptimalkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan perlu adanya kegiatan yang menarik dan menyenangkan dan dilakukan secara konsisten dan kontinu berdasarkan tahapan-tahapannya. Tahapan pembelajaran mengenal lambang bilangan (Susanto, 2011: 100-101) sebagai berikut: tahap konsep atau pengertian, tahap transmisi atau peralihan dan tahap lambang.

Salah satu kegiatan bermain yang dirancang sesuai dengan tahapan-tahapan mengenal lambang bilangan adalah bermain bowling dan kartu bergambar. Menurut Piaget (dalam Sujiono, 2009: 144) bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi diri seseorang. Bermain bowling adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara menggulingkan bola ke arah pin (botol) sehingga botol bisa jatuh kemudian botol yang jatuh dihitung. Sementara kartu bergambar adalah kartu yang dibuat untuk mempermudah anak dalam mencari lambang bilangan.

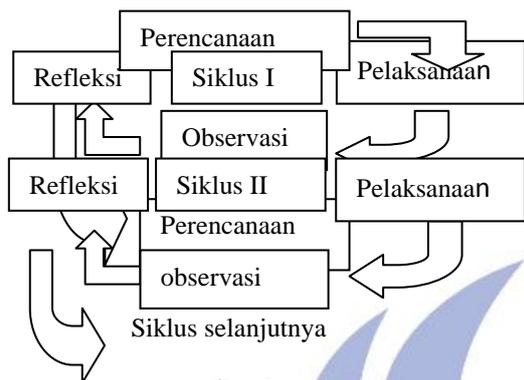
Media yang diperlukan dalam bermain bowling adalah bola plastik, pin (botol plastik) yang berjumlah sepuluh, kartu bergambar dan kartu angka. Langkah- langkah bermain bowling dan kartu bergambar:

1. Anak diajak berdiri melihat guru memberikan contoh cara bermain bowling dan kartu bergambar sesuai aturan.
2. Anak diberi kesempatan untuk bermain bowling dan kartu bergambar.
3. Anak menghitung botol yang jatuh.
4. Anak mencari kartu bergambar dan kartu angka yang mewakili.
5. Anak menempelkan kartu angka di papan.
6. Anak harus antri dan tidak boleh berebut atau mendorong teman yang di depannya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan desain model spiral (Arikunto, 2008: 105), yang memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi dalam siklus-siklusnya. Tahap-tahap penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Bowling dan Kartu Bergambar Pada KelompokA TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang



Gambar 1
Model alur PTK
(Arikunto, 2008:105)

Prosedur penelitian ini difokuskan pada beberapa hal sebagai berikut:

- a. Perencanaan
 1. Mempersiapkan RKH, menyiapkan media,
 2. Menetapkan jadwal penelitian
 3. Penyiapan alat penilaian dan observasi (Tabel perencanaan Siklus Pertama) terlampir
- b. Pelaksanaan / Tindakan
Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media bowling dan kartu bergambar.
- c. Pengamatan / Observasi
Dilaksanakan bersamaan dengan PBM meliputi Observasi aktivitas guru dan anak, observasi kemampuan mengenal lambang bilangan.
- d. Refleksi
Kegiatan PBM Skor 75%: kriteria baik (15 anak mendapat skor 3 pada tiap indikator yang diamati).

Subjek, lokasi dan waktu penelitian adalah anak kelompok A TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang yang terletak di Jl. Pandowo No.21 Plandaan Jombang yang berjumlah 18 anak. Penelitian dilakukan pada semester 2 bulan April-Mei 2014.

Tabel 1
Instrumen penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10

No	Indikator	Butir item	Penilaian		
			1	2	3
1	Membilang/ menyebut urutan bilangan 1-10	Menyebutkan bilangan dengan benda			
2	Menunjukkan lambang bilangan	Menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda			
3	Mengurutkan lambang bilangan	Mengurutkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda			

(Sumber: Permendiknas No. 58 tahun 2009)

Penelitian menggunakan teknik pengumpulan data observasi. Teknik analisis data adalah statistik deskriptif yaitu jenis statistik yang melukiskan menganalisis kelompok yang diberikan tanpa membuat kesimpulan tentang populasi atau kelompok yang lebih besar (Sudjana, 2005: 7).

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

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

(Winarshunu, 2002:22)

Keterangan :

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan tujuan mengetahui prestasi belajar yang dicapai anak juga respon anak terhadap kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian siklus I masih belum berhasil, karena belum mencapai target keberhasilan yang diinginkan yaitu 75% atau 15 anak mendapat skor 3. Pelaksanaan mendengarkan melalui kegiatan bermain bowling dan kartu bergambar masih kurang karena suara guru yang kurang keras dan kurang jelas dalam memberikan contoh bermain. Selain itu kegiatannya juga dilakukan di luar kelas sehingga bola tidak bisa mengarah ke pin yang disediakan, anak juga tidak konsentrasi sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

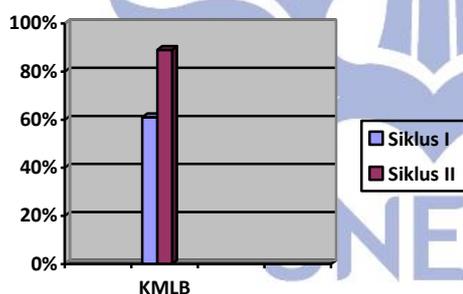
Hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa kegiatan bermain bowling dan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Hal ini terlihat dari hasil kemampuan anak mengenal lambang bilangan dari 61% mencapai 89%. Keberhasilan guru pada proses pembelajaran melalui bermain bowling dan kartu bergambar dilakukan di dalam kelas, suara guru dalam memberikan contoh bermain jelas dan keras. Hasil penelitian siklus II berhasil dan tidak perlu adanya perbaikan lagi karena sudah mencapai target keberhasilan yaitu 75%.

Tabel 2
Rekapitulasi hasil kegiatan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

No	Aspek kemampuan anak	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Aspek kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10	61%	89%	Naik 28%

(Sumber: hasil kegiatan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10)

Berdasarkan tabel di atas hasil kegiatan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:



Grafik 1
Hasil kegiatan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10

Berdasarkan grafik di atas, pada siklus I data pengamatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain bowling dan kartu bergambar pada siklus I sebesar 61% (baik) setelah dilaksanakan siklus II mendapat skor 89% (sangat baik), sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru dan teman sejawat melalui kegiatan Bermain Bowling dan Kartu Bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab IV didapatkan hasil bahwa peningkatan mengenal lambang bilangan 1-10 mendapat skor 89% (sangat baik) sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui kegiatan Bermain Bowling dan Kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di TK kusuma Bangsa Plandaan.

Saran

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

1. Guru hendaknya memberikan contoh bermain serta memberikan aturan dalam bermain dengan jelas dan suara yang keras agar anak lebih paham dan mengerti.
2. Di dalam membuat media pembelajaran hendaknya menggunakan bahan yang awet dan tahan lama serta aman bagi anak seperti botol bekas.
3. Guru hendaknya membuat gambar sesuai tema yang lebih besar bervariasi agar anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran.
4. Bermain bowling dan kartu bergambar hendaknya dilakukan di dalam kelas supaya bola dapat mengarah ke arah pin, jika dilakukan di luar kelas bola tidak terarah dan konsentrasi anak juga terpecah.
5. Dalam bermain bowling dan kartu bergambar guru hendaknya membentuk 2 kelompok sehingga anak tidak berebut dalam bermain.

DAFTAR RUJUKAN

- Andrianto, Taufiq. T. 2011. *Mengembangkan Karakteristik Sukses Anak Di Era Cyber*, Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Sinar Grafika.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Cholil dan Kurniawan Sugeng. 2011. *Psikologi Pendidikan: Telaah Teoritik dan Praktik*, Surabaya : IAIN Sunan Ampel Press.
- Dahlan, Tina. 2010. *Games Sains Kreatif & Menyenangkan Untuk Meningkatkan Potensi dan Kecerdasan Anak*. Bandung: Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2012. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak*. Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Bowling dan Kartu Bergambar Pada KelompokA TK Kusuma Bangsa Plandaan Jombang

- Dini, Nonformal dan informal, Kementrian.
- Jatmika, Nur Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Play Group*. Jogyakarta: Diva Press.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Saleh, Andri. 2012. *Mengenal Lebih Dekat Bilangan*. Bekasi: PT. Mediantara Grafika.
- Seefeldt dan Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini edisi Kedua*. Terjemahan oleh Pius Nasar. PT. Macanan Jaya Cemerlang
- Soefandi, Pramudya Indra. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak* Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Sudjana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 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
- Syakina, Nina. 2012. Pengertian dan Macam Bilangan. Nina@mail.ut.ac.id. Diakses Online pada tanggal 20 Januari 2014.
- Tedjasaputra, mayke. S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Winarshunu, Tulus. 2002. *Statistik dalam Penelitian psikologi dan Pendidikan*. Malang. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yuanita, Leni dkk. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*.
- Yus, Anita. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*.