

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANAGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN ENGGLEK PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AURA KIDS TULANGAN

Maulidyah Kusuma Wardani¹Luluk Iffatur Rocmah²

¹⁾²⁾Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Email: dyahlidyah97@gmail.com¹, luluk.iffatur@umsida.ac.id²

Diterima: 09 04 2022

Direvisi: 16 05 2022

Disetujui: 31 05 2022

Abstrak

Memahami lambang bilangan pada anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang harus dicapai, untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Berdasarkan pengalaman peneliti, bahwa sebagian anak-anak kelompok A yang ada di TK Aura Kids Tulangan, mendapatkan permasalahan dimana sebagian dari mereka kesulitan mengenal lambang bilangan. Maka dari itu diperlukan penerapan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Peneliti menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Penelitian dilakukan dalam tiga tahap yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II untuk memperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan. Pada pra siklus sebagian besar anak masih memperoleh nilai rata-rata sebesar 39,44% sedangkan pada siklus I prosentase nilai meningkat sehingga diperoleh prosentase nilai menjadi 66,67% yang berarti kurang maksimal. Kemudian peneliti melanjutkan dengan memberi tindakan pada siklus II, setelah dilakukan penelitian pada siklus II ini prosentase nilai rata-rata anak menjadi 92,22%, sehingga dari perolehan rata-rata di siklus I dan siklus II mengalami peningkatan lagi. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan antara siklus I dan siklus II selama penelitian berlangsung. Dari hasil yang diperoleh terdapat peningkatan yang membuktikan bahwa dengan Permainan Engklek dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan

Kata Kunci : Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan, Permainan Engklek

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pendidikan yang disasarkan kepada anak usia 0-6 Tahun yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Hal tersebut sesuai dengan PERMENDIKBUD No 146 tahun 2014.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menepati posisi yang sangat strategi dalam pengembangan sumber daya manusia (Depdiknas,2005:1). Mengingat anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun merupakan usia kritis dan sekaligus strategi dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi pembelajaran tercapai secara optimal.

Salah satu macam perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan dalam mengenal lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan perlu diberikan sejak dini dengan cara yang tepat dan sesuai tahapan perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran yang lebih tinggi.

Karakteristik anak usia 4 - 5 tahun dalam kemampuan mengenal lambang bilangan diantaranya adalah membilang atau mengurutkan bilangan 1 - 10, membilang (menenal) konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda(Ahmad Susanto:2011:105). Melihat karakteristik anak usia 4-5 tahun tersebut, pengenalan lambang bilangan merupakan bagian yang penting dan perlu diajarkan pada anak usia 4-5tahun. Seperti yang sudah ada

dalam STPPA (Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan).

Salah satu strategi mengajar yang membuat anak lebih semangat dalam belajar adalah dengan permainan. Maka untuk meningkatkan kegiatan membilang anak yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan permainan engklek. Permainan engklek adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan ini dilakukan menurut keinginan para pemainnya, dapat dilakukan pada waktu kapan saja dan dimana saja. Permainan engklek ini bersifat komperatif, tetapi tidak ada hukuman bagi kalah. *Engklek* mengandung unsur melatih keterampilan dan ketangkasan, para pemainnya bermain secara individual bukan secara kelompok(Sukirman:2005:13).

Upaya dalam peningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK Aura Kids dilakukan dengan menggunakan permainan engklek yang diberi muatan matematika yaitu pada petak-petak permainan *engklek* diberi angka 1 - 10 dan gambar. Perlengkapan yang dibutuhkan yaitu benner atau lantai sebagai alasnya, kreweng untuk dilempar, kemudian alasnya akan diberi angka 1- 10 dan diberi gambar benda yang sejumlah angka.

METODE

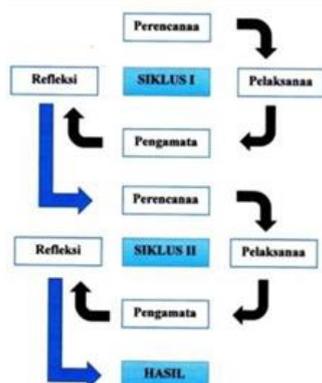
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian refleksif diri kolektif yang dilakukan oleh para guru dalam sebuah situasi untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik sosial, serta

pemahaman terhadap praktik dan terhadap situasi di tempat praktik yang dilakukan (Arikunto, 2010).

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengungkapkan permasalahan tentang peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan permainan *engklek* di TK Aura Kids Tulangan. Penelitian ini adalah bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya secara kolaborasi dalam proses pembelajaran guna memperbaiki keadaan agar lebih baik lagi

Arikunto (2010: 3) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan seorang guru didalam kelasnya sendiri, yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data dari satu perlakuan yang sudah dilakukan oleh guru sampai masalah itu dapat terpecahkan yang mana penelitian tindakan kelas itu sendiri bertujuan untuk memperbaiki mutu pembelajaran dikelasnya. sebagai berikut tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan, dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan.



Siklus 1

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan penjelasan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan

bagaimana tindakan tersebut dilakukan. (Arikunto, 2013:138).

Tindakan yang direncanakan adalah sebagai berikut :

1. membuat Rancangan Tindakan Siklus
2. prosedur penelitian
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH),
4. mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pengenalan lambang bilangan serta menemukan tema yang digunakan dalam lambang bilangan melalui permainan engklek
5. membuat pedoman penilaian kemampuan pengenalan lambang bilangan

b. Pelaksanaan Tindakan

Menggunakan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, guru melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang dibuat oleh peneliti. Kegiatan penerapan permainan engklek dilakukan pada saat kegiatan stimulus dengan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan alat permainan yang berupa gambar petak-petak yang terdapat urutan angka di setiap petak.
2. Guru menjelaskan dan memperagakan aturan dalam permainan.

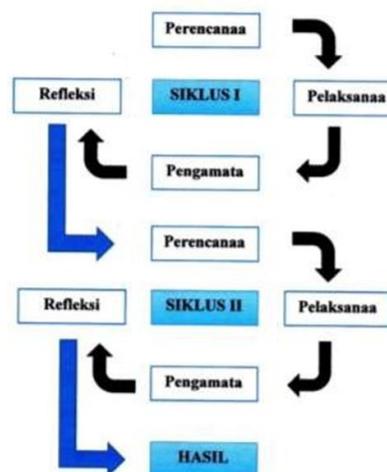
3. Guru meminta anak majusecara bergantian untuk melakukan kegiatan
4. Kegiatan penerapan mengenal lambang bilangan melalui permainan engklek.
5. Setelah kegiatan selesai guru menanyakan kepada anak kegiatan apa saja yang telah dilakukan.

c. Observasi atau pengamatan
Observasi dilakukan oleh peneliti pada saat kegiatan penerapan permainan engklek berlangsung. Saat melakukan observasi peneliti dibantu guru kelas untuk memperoleh hasil yang diharapkan yaitu dapat meningkatkan mengenal lambang bilangan melalui permainan engklek terhadap setiap siswa.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi (Arikunto,2013:140). Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap masalah yang muncul dan tindakan apa saja yang sudah dilakukan. Refleksi ini bertujuan untuk membuat kembali rencana tindakan yang baru untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Dari hasil refleksi ini, tindakan perbaikan akan ditentukan.

Siklus II



Tindakan yang dilakukan pada siklus II ini dilakukan setelah diperoleh hasil dari refleksi pada siklus I, karena hasil pada siklus I belum sesuai dengan indikator. Sebagai berikut langkah-langkah yang akan dilakukan pada siklus II :

a. Perencanaan

Tindakan Siklus II yang akan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan guna meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Kegiatan pembelajaran pada kegiatan stimulus keaksaraan, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan tentang penggunaan dan aturan permainan
2. Guru menanyakan ada apa saja gambar yang ada di gacu permainan *engklek*
3. Guru memberikan contoh bagaimana memainkan permainan *engklek*
4. Guru meminta anak maju secara bergantian untuk melakukan kegiatan,
5. Setelah kegiatan selesai guru menanyakan kepada anak kegiatan apa saja yang dilakukan atau dialami

- b. Pelaksanaan Tindakan
Tahap pelaksanaan siklus II dilakukan seperti pada siklus I, pada pelaksanaan siklus I dalam kegiatan mengenalkan lambang bilangan melalui permainan engklek anak diminta memasang gambar hewan yang jumlahnya sama pada petak sesuai ketepatan lemparan gacu
- c. Observasi atau pengamatan
Observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan permainan engklek pada anak kelompok A TK Aura Kids Tulangan Pengamatan yang dilakukan yaitu dari tindakan yang sesuai dengan format yang telah dibuat peneliti guna untuk mencapai hasil kegiatan dalam observasi.
- d. Refleksi
Dari data-data yang diperoleh dari observasi kemudian dicatat dan dikumpulkan serta dianalisis. Setelah semua indikator keberhasilan tercapai dengan maksimal peneliti menghentikan penelitian ini.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah bentuk check list. Check list merupakan daftar pedoman observasi yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengamati aspek apa saja yang akan diobservasi, sehingga tugas sebagai observasi tinggal memberi tanda (√) pada bagian yang diobservasi.

Data yang didapat melalui observasi ini memberikan informasi tentang peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan permainan engklek. Indikator yang dipakai dalam penelitian ini adalah mampu

membilang atau menyebutkan urutan dari 1-10, mampu menunjukkan urutan bilangan 1-1, mampu menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi, dan wawancara.

1. Observasi. merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang terjadi di dalam kelas dan mencatatnya dengan menggunakan alat observasi tentang hal-hal apa saja yang akan diamati oleh peneliti (wina Sanjaya:2009:86) dengan cara menggunakan teknik observasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal Lambang Bilangan anak usia 4-5 Tahun melalui permainan *engklek*
2. Dokumentasi. Dokumentasi merupakan pencarian data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya(Suharsimi:2006:231) meningkatkan kemampuan mengenal Lambang Bilangan anak usia 4-5 Tahun dengan permainan engklek
3. Wawancara Wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subjek peneliti (Winjaya Kusuma:2011:77) untuk mengetahui perkembangan mengenal lambang bilangan setelah dilakukan penelitian oleh peneliti dan mencari pemecahan masalah serta kelanjutan program untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 Tahun.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam indikator keberhasilan dari hasil ketuntasan belajar keseluruhan siswa presentase

dihitung dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : presentase ketercapaian anak didik

f : jumlah anak yang memperoleh nilai

n : total banyak anak didik dalam kelompok.

Anak menghubungkan	mampu	2
Anak menghubungkan	mampu	3
Anak menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan gambar dengan sangat baik sesuai ketepatan kreweng	mampu	4

Tabel 1. Rubrik Penilaian Mengenal Lambang Bilangan 1-10

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Anak belum mampu membilang atau menyebut bilangan 1-10	1
	Anak mampu membilang atau menyebut bilangan 1-10 dengan bimbingan	2
	Anak mampu membilang atau menyebut bilangan 1-10 dengan baik	3
	Anak mampu membilang atau menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan baik dan lancar	4
2.	Anak belum mampu menunjukkan urutan bilangan 1-10 sesuai dengan urutan angka yang dilewatinya	1
	Anak mampu menunjukkan urutan bilangan 1-10 akan tetapi masih dalam bimbingan	2
3.	Anak belum mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan gambar sesuai ketepatan lemparan kreweng	

Hasil yang diperoleh dari tabel rubrik penilaian yaitu mencapai 75% siswa dapat menerapkan kegiatan permainan *engklek* yang telah diberikan peneliti sekor kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di Tk Aura Kids mencapai 92,2%

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pra Siklus

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pra siklus ini yaitu rata-rata skor kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A Tk Aura Kids.

Tabel 2. Hasil prosentase kemampuan mengenal lambang bilangan pra siklus

No	Nilai	Indikator Kemampuan		
		1 Mampu membilang atau menyebutkan urutan 1-10	2 Mampu menunjukkan urutan bilangan 1-10	3 Mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda
		%	%	%
1	4	-	-	-
2	3	-	-	-
3	2	53,3 %	53,3 %	60 %
4	1	46,7%	46,7 %	40 %

Dari hasil pra siklus diperoleh prosentase yang beragam. Indikator (1) anak didik yang memperoleh nilai 1 menunjukkan prosentase 46,7 %, yang memperoleh nilai 2 menunjukkan

prosentase 53,3 %, yang memperoleh nilai 3 menunjukkan prosentase kosong, sedangkan yang memperoleh nilai 4 memperoleh prosentase kosong. Pada indikator (2) anak didik yang memperoleh nilai 1 menunjukkan prosentase 46,7 %, yang memperoleh nilai 2 menunjukkan prosentase 53,3 %, yang memperoleh nilai 3 menunjukkan prosentase kosong, sedangkan yang memperoleh nilai 4 memperoleh prosentase kosong. Pada indikator (3) anak didik yang memperoleh nilai 1 menunjukkan prosentase 40 %, yang memperoleh nilai 2 menunjukkan prosentase 60 %, yang memperoleh nilai 3 menunjukkan prosentase kosong, sedangkan yang memperoleh nilai 4 menunjukkan prosentase kosong. Sehingga peneliti beranggapan untuk perlu mengadakan tindakan ulang untuk memperoleh peningkatan dengan kegiatan yang berbeda agar anak mampu dan paham lebih baik pada mengenal lambang bilangan melalui penerapan permainan engklek.

2. Siklus I

Hasil yang diperoleh dari kegiatan siklus I ini yaitu rata-rata skor kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A Tk Aura Kids.

Tabel 3. Hasil prosentase kemampuan mengenal lambang bilangan siklus I

No	Nilai	Indikator Kemampuan		
		1 Mampu membilang atau menyebutkan urutan 1-10	2 Mampu menunjukkan urutan bilangan 1-10	3 Mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda
		%	%	%
1	4	-	-	-
2	3	73,3%	53,3%	73,3%
3	2	26,7 %	46,7%	26,7%
4	1	-	-	-

Dari hasil pengamatan pada siklus I dari kegiatan penerapan permainan engklek, siswa mulai dapat mengenal lambang bilangan sehingga diperoleh hasil prosentase lebih tinggi dari hasil prosentase pra siklus. Peningkatan di siklus I mendapatkan hasil prosentase untuk indikator (1) anak didik yang memperoleh nilai 1 menunjukkan prosentase kosong, yang memperoleh nilai 2 menunjukkan prosentase 26,7 %, yang memperoleh nilai 3 menunjukkan prosentase 73,3 % dan yang memperoleh nilai 4 menunjukkan prosentase kosong. Pada indikator (2) anak didik memperoleh nilai 1 prosentase kosong, yang memperoleh nilai 2 menunjukkan prosentase 46,7 %, yang memperoleh nilai 3 menunjukkan prosentase 53,3 % dan yang memperoleh nilai 4 prosentase kosong. Dan pada indikator (3) anak didik memperoleh nilai 1 prosentase kosong, yang memperoleh nilai 2 menunjukkan prosentase 26,7 %, yang memperoleh nilai 3 menunjukkan prosentase 73,3 % dan memperoleh nilai 4

prosentase kosong. Meskipun masih ada beberapa anak yang masih memerlukan bantuan dan bimbingan, yang seharusnya pada siklus I anak sudah bisa melakukannya namun pada siklus ini masih ada anak yang kemampuan mengenal lambang bilangan masih kurang. Sehingga peneliti masih harus melakukan siklus selanjutnya untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak yang lebih maksimal terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penerapan permainan engklek.

3. Siklus II

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pra siklus ini yaitu rata-rata skor kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A Tk Aura Kids.

Tabel 4. Hasil prosentase kemampuan mengenal lambang bilangan pra siklus

No	Nilai	Indikator Kemampuan		
		1 Mampu membilang atau menyebutkan urutan 1-10	2 Mampu menunjukkan urutan bilangan 1-10	3 Mampu menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda
		%	%	%
1	4	60%	66,7%	80%
2	3	40%	33,3%	20%
3	2	-	-	-
4	1	-	-	-

Dari hasil pengamatan pada siklus II dari kegiatan penerapan permainan engklek, siswa mulai mengenal lambang bilangan dengan benar, sehingga diperoleh hasil prosentase lebih tinggi dari hasil prosentase siklus I, pada siklus II ini banyak anak didik yang mengalami peningkatan pada masing-masing indikator

Peningkatan di siklus II mendapatkan hasil prosentase untuk indikator (1) anak didik yang memperoleh nilai 3 menunjukkan prosentase 40 % dan yang memperoleh nilai 4 menunjukkan prosentase 60 %.

Pada indikator (2) anak didik yang memperoleh nilai 3 menunjukkan prosentase 33,3 % dan yang memperoleh nilai 4 prosentase 66,7%. Dan pada indikator (3) anak didik yang memperoleh nilai 3 prosentase 20% dan yang memperoleh nilai 4 prosentase 80% .

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A pada siklus ini sudah berhasil mengingat target keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75%-100%. Dengan nilai ketuntasan keseluruhan sebesar 92,22%.

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan kelas ini mengesai suatu peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini melalui permainan. Permainan *engklek* pada anak kelompok A di TK Aura Kids Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo yang telah dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan, untuk menjawab rumusan masalah yang telah

disusun, maka dapat menghasilkan kesimpulan yaitu penerapan permainan *engklek* dengan cara mengajak anak membilang sambil melompat petak-petak 1-10 dalam permainan *engklek*, mengajak anak melompat dengan 2 kaki sesuai ketepatan lemparan gacu dalam permainan *engklek*, dan mengajak anak memasang gambar yang

jumlahnya sama pada petak sesuai ketepatan lemparan gacu.

Hasil peningkatan ini terjadi secara bertahap. Pada pra siklus sebagian anak masih memperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 39,44% sedangkan pada siklus I presentase nilai sedikit meningkat menjadi 66,67% yang berarti masih kurang maksimal, sehingga peneliti melanjutkan dengan memberikan tindakan kembali pada siklus II. Penelitian pada siklus II ini presentase nilai semua anak menjadi 92,22% sehingga dari perolehan rata-rata di siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Dari peningkatan presentase nilai rata-rata setiap siklus, maka nilai sudah sesuai target yang ditentukan penelitian pada kelompok A di TK Aura Kids Tulangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Askara
- Depdiknas, 2005:1)
- Drs.Ahmad Susanto,M.PdPerkembangan Anak Usia Dini. Kencana Prenada media Group.
- Suharsimi Arikunto,Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta: Rineke Cipta, 2006).
- Sukirman Dramamulya ddk,(2005), Permainan Tradisional Jawa, Yogyakarta: Kepal Press, h.
- Wina Sanjaya , Penelitian Tindakan Kelas , (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009).86
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi Kedua ,(Jakarta: PT. Indeks, 2011). Hal 77

