

Abstract

Increasing Ability In Children With Numbers to Know in Kindergarten Card Games Figures 3 Pekanbaru City State Pembina

Nuraysah¹, Raida Jahar², Hukmi³

This research is motivated by the lack of children's ability to recognize numbers. The state is influenced by the method according to the author or the way teachers teach less according to the material being taught. The purpose of this study was to determine whether children's ability to recognize numbers can be increased through the card game figure in kindergarten Pembina District 3 City Pekanbaru, and to determine the percentage of children's ability to recognize numbers can be increased through the card game figure in kindergarten Pembina District 3 City of Pekanbaru. Type of research is a class act, as stated by Wardani (2004:14) states that action research is research conducted by teachers in the classroom itself through self-reflection in order to improve its performance as a teacher, so the children's ability to recognize numbers can improved. Place this research was carried out in Kindergarten State Pembina 3 Pekanbaru. Number of children up to 20 children. The study was conducted during the period of six months, starting from the seminar proposal to undergraduate exams. From the results of such research and discussion has duraikan above explains that the use of card games can improve the ability to know the numbers on the number of 5-6 year olds in kindergarten Pembina District 3 City of Pekanbaru. It can be concluded that the implementation of the card game numbers can be done in a way to explain to children the numbers in the card numbers correspond to the numbers on the card, the ability to know numbers can be improved through a card game on a number of 5-6 year olds in kindergarten Pembina District 3 City Pekanbaru, where the children look so happy, excited and always wanted to try and try again, and the increased ability to know the numbers through the numbers on the card game of 5-6 year olds in Kindergarten State Pembina 3 Pekanbaru City increased by 66% from prior actions to be taken in the second cycle or obtain 3.

Keywords: Figures Card Games, Numbers to Know

¹ Nuraysah adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru dan Pendidikan Anak Usia Dini FKIP-UR

² Dr. Raida Jahar, MA adalah Dosen Pembimbing I Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP-UR

³ Hukmi S.Sn., M.Hum adalah Dosen Pembimbing II Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP-UR

Abstrak

Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru

NURAYSAH

NIM. 0805162679

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bilangan. Keadaan tersebut menurut penulis dipengaruhi oleh metode atau cara mengajar guru yang kurang sesuai dengan materi yang diajarkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kemampuan anak dalam mengenal bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru, dan untuk mengetahui persentase kemampuan anak dalam mengenal bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, sebagaimana dikemukakan oleh Wardani (2004:14) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga kemampuan anak dalam mengenal bilangan dapat ditingkatkan. Tempat dilaksanakan penelitian ini adalah di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Jumlah anak sebanyak 20 orang anak. Adapun waktu penelitian ini dilakukan selama enam bulan, terhitung mulai dari seminar proposal hingga ujian sarjana. Dari hasil penelitian dan pembahasan seperti telah duraikan di atas menjelaskan bahwa dengan penggunaan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kartu angka dapat dilakukan dengan cara menjelaskan kepada anak bilangan pada kartu angka yang sesuai dengan angka yang pada kartu tersebut, kemampuan mengenal bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka pada anak usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru, dimana terlihat anak sangat senang, bersemangat dan selalu ingin mencoba dan mencoba lagi, dan peningkatan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kartu angka pada anak usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru meningkat sebesar 66% dari sebelum tindakan hingga dilakukan tindakan pada siklus II atau memperoleh bintang 3.

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*), yang pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (*eksplosif*).

Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud

meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni. Pendidikan anak usia dini diberikan pada awal kehidupan anak untuk dapat berkembang secara optimal.

Pembelajaran di TK memiliki ciri khas, tidak dilaksanakan secara terpisah untuk setiap bidang pengembangan tetapi disajikan secara terpadu dan menyeluruh sebagaimana karakteristik berpikir anak TK yang masih bersifat holistik, artinya anak masih melihat segala sesuatu secara keseluruhan, tidak terpisah-pisah dan belum fokus pada unsur-unsur pada sesuatu. Untuk itu, guru perlu menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif yang dapat memancing potensi anak.

Guru yang baik, bukan saja harus menguasai spesialisasi ilmunya, akan tetapi harus mengenal proses belajar manusia, cara-cara mengajar, penggunaan alat-alat peraga, teknik penilaian, dan sebagainya. Jadi, ia harus menguasai tentang cara penyampaian. Guru yang hanya menguasai bidang ilmunya saja belum tentu mampu membuat anak-anaknya mudah memahami pelajarannya. Sebaliknya, guru hanya menguasai ilmu didaktik saja, belum tentu dapat menjadi guru yang baik. Tetapi guru yang baik sudah jelas menguasai ilmu didaktik secara baik pula.

Salah satu aspek perkembangan kognitif yang ingin dicapai oleh anak usia dini adalah anak dapat mengenal bilangan. Berdasarkan hasil pengamatan oleh penulis di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru ditemui gejala-gejala atau fenomena khususnya pada aspek mengenal bilangan, sebagai berikut: 1) Dari 20 orang anak hanya 10 orang atau 50% belum mengenal urutan bilangan dari 1 sampai 20, 2) Adanya sebagian anak yang sulit menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda- benda sampai 10, 3) hanya 5 atau 6 orang anak yang dapat menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kumpulan benda).

Dari fenomena-fenomena atau gejala-gejala tersebut di atas, terlihat rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bilangan. Keadaan di atas menurut penulis dipengaruhi oleh metode atau cara mengajar guru yang kurang sesuai dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap kemampuan anak dalam mengenal bilangan dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru”.

Pendekatan pendidikan usia dini yang paling tepat sesuai dengan ciri-ciri psikologis, paedagogis, dan tahap perkembangan moral mereka adalah pendekatan yang mengedepankan aspek-aspek bermain, bernyanyi (bergembira) dan bekerja dalam arti berkegiatan. Bermain, bernyanyi dan berkegiatan merupakan tiga ciri pendidikan usia dini yang paling tepat. Pelatihan, pembelajaran, pembiasaan, pendidikan aspek apapun hendaknya dilingkupi dengan keaktifan bermain, bernyanyi dan berkegiatan atau bekerja. Ketiga hal itu akan mengasah kecerdasan otak, kecerdasan emosi dan keterampilan fisik, yang dilakukan dengan ceria, bebas dan tanpa beban.

Sebagaimana dikemukakan oleh Bambang dan Yuliani (2005:104). bahwa kegiatan bermain adalah proses sosialisasi yang sangat efektif melalui permainan anak belajar menjalankan suatu peran tertentu dapat menerima pandangan orang lain dan melatih cara berkomunikasi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

1. Apakah kemampuan anak dalam mengenal bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru?

2. Berapa persenkah kemampuan anak dalam mengenal bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru?

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalahnya, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan anak dalam mengenal bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru?
2. Untuk mengetahui persentase kemampuan anak dalam mengenal bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru?

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, sebagaimana dikemukakan oleh Wardani (2004:14) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga kemampuan anak dalam mengenal bilangan dapat ditingkatkan. Tempat dilaksanakan penelitian ini adalah di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Jumlah anak sebanyak 20 orang anak. Adapun waktu penelitian ini dilakukan selama enam bulan, terhitung mulai dari seminar proposal hingga ujian sarjana. Kemampuan mengenal bilangan yang dinilai berdasarkan 4 indikator berikut:

No	Aspek yang Dinilai	BM	MM	BSH	BSB
1	Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10				
2	Menunjuk lambang bilangan 1-10				
3	Mengenal lambang bilangan 1-20				

Keterangan:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Kemudian tiap indikator diberikan bintang berdasarkan hal berikut:

- 1) (★) atau skor 1-1,9 atau belum muncul; anak belum sama sekali mengenal mampu menyebut, menunjukkan, dan mengenal bilangan
- 2) (★★) atau skor 2-2,9 atau mulai muncul; anak mulai menyebut, menunjukkan, dan mengenal bilangan, misalnya anak mengenal beberapa bilangan saja yang diarahkan guru
- 3) (★★★) atau skor 3-3,9 atau anak berkembang sesuai harapan; anak sudah menyebut, menunjukkan, dan mengenal bilangan, misalnya anak sudah mengenal semua bilangan yang diarahkan guru
- 4) (★★★★) atau skor 4 atau anak berkembang sangat baik; anak sudah mengenal menyebut, menunjukkan, dan bilangan lebih dari yang diarahkan guru (cepat dalam menyelesaikan bilangan).

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bentuk tabel rubrik penilaian berikut ini.

TABEL III.1. CONTOH RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN ANAK

No	Nama Anak	Indikator				Jumlah	Rata-rata	Peringkat	Kategori
		1	2	3	4				
1	Anitha	4	3	3	3	13	3.25	☆☆☆	Mampu
2	Dst								

Rata-rata pada tabel rubrik di atas diperoleh dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyak Indikator}}$$

Kemudian hasil rata-rata dijumlahkan, perolehan jumlah rata-rata sebelum tindakan dan sesudah diterapkannya permainan gambar dicarikan peningkatannya dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Basarete}}{\text{Basarete}} \times 100\%$$

P = Peningkatan

Posrate = Nilai sesudah diberikan tindakan

Basarete = Nilai sebelum tindakan (Zainal Aqib, dkk. 2009:53).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

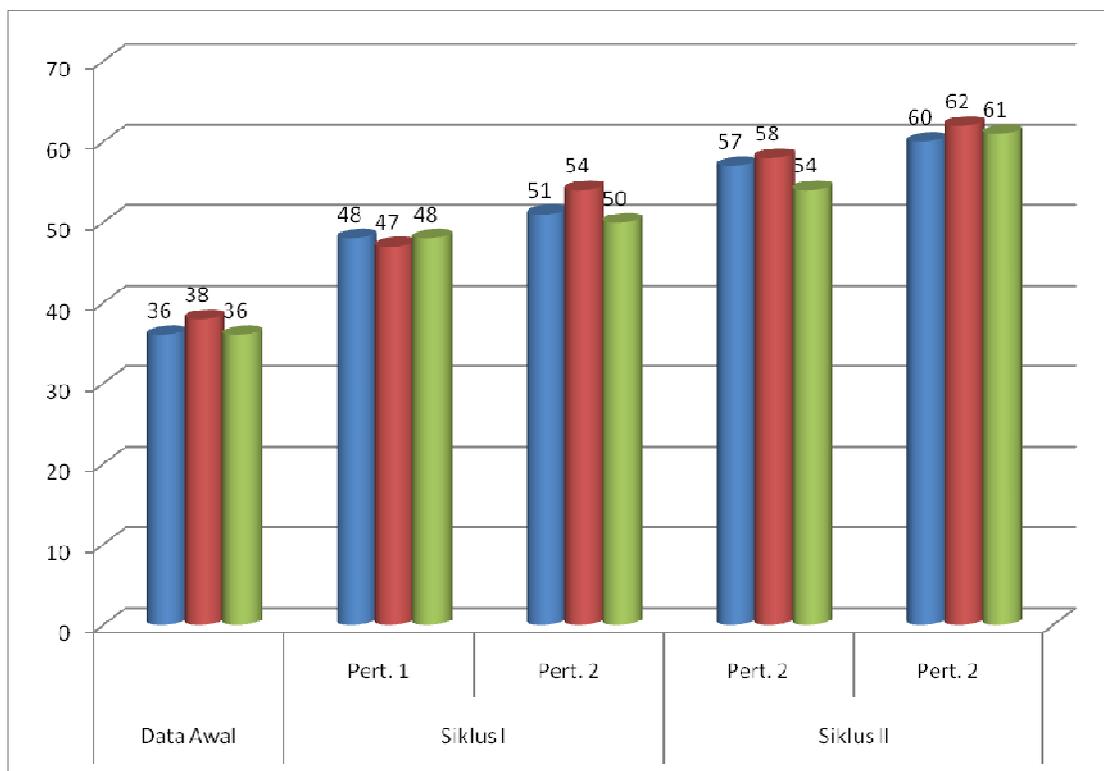
Dari hasil observasi pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bilangan masih tergolong mulai muncul dengan skor rata-rata 2,4 meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 2,6. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 mendapat skor rata-rata 2,8 dan meningkat pada siklus II pertemuan 2 menjadi 3,1. Hal ini disebabkan oleh adanya peningkatan pada aktivitas anak pada seluruh indikator. Jadi dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal bilangan dari siklus I ke siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel IV.8. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus I dan II

No	Aspek yang Dinilai	Data Awal		Siklus I				Siklus II			
				Pert. 1	Rata-rata	Pert. 2	Rata-rata	Pert. 1	Rata-rata	Pert. 2	Rata-rata
1	Membilang/menyebut urutan bilangan 1 – 20	36	1.8	48	2.4	51	2.6	57	2.9	60	3.0
2	Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1 – 20)	38	1.9	47	2.4	54	2.7	58	2.9	62	3.1
3	Membuat urutan bilangan dengan benda-benda 1 – 20	36	1.8	48	2.4	50	2.5	54	2.7	61	3.1
Rata-rata		36.7	1.8	47.7	2.4	51.7	2.6	56.3	2.8	61.0	3.1
Kategori Bintang		★		★★		★★		★★		★★★	

Perbandingan antara kemampuan mengenal bilangan antara sebelum tindakan, siklus I dan siklus II, juga ditampilkan dalam bentuk diagram batang berikut ini:

Gambar 1. Histogram Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus I dan II



Keterangan:

- 1 : Mengenai lambang bilangan 1-20
- 2 : Menunjuk lambang bilangan 1-10
- 3 : Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10

Berdasarkan Tabel IV.8 dan grafik di atas, diketahui bahwa terjadinya peningkatan kemampuan mengenal bilangan dari siklus I ke siklus II. secara rinci diketahui bahwa pada indikator (1) mengenai lambang bilangan 1-20, pada saat sebelum terjadi tindakan memperoleh rata-rata 1,8, siklus I pertemuan 1 memperoleh rata-rata 2,4 dan pada siklus I pertemuan 2 memperoleh rata-rata 2,6, sedangkan pada siklus II pertemuan 1 memperoleh rata-rata 2,9 dan pada siklus II pertemuan 2 meningkat menjadi 3. (2) menunjuk lambang bilangan 1-10, pada saat sebelum terjadi tindakan memperoleh rata-rata 1,9, pada siklus I pertemuan 1 memperoleh rata-rata 2,4 dan pada siklus I pertemuan 2 memperoleh rata-rata 2,7, sedangkan pada siklus II pertemuan 1 memperoleh rata-rata 2,9 dan pada siklus II pertemuan 2 meningkat menjadi 3,1. (3) membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, pada saat sebelum terjadi tindakan memperoleh rata-rata 1,8, pada siklus I pertemuan 1 memperoleh rata-rata 2,4 dan pada siklus I pertemuan 2 memperoleh rata-rata 2,5, sedangkan pada siklus II pertemuan 1 memperoleh rata-rata 2,7 dan pada siklus II pertemuan 2 meningkat menjadi 3,1.

Kelemahan-kelemahan penerapan pada siklus I tersebut setelah diperbaiki pada siklus II dan ternyata dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan. Melalui

penerapan permainan kartu angka pada siklus II tersebut, kemampuan mengenal bilangan siklus II mencapai nilai rata-rata dengan klasifikasi tiga bintang atau telah berkembang sesuai dengan harapan, dengan rata-rata kemampuan mengenal bilangan untuk indikator sebesar 3,1.

Meningkatnya kemampuan mengenal bilangan pada siklus II dibandingkan pada siklus I menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dibawakan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi. Artinya, perencanaan pembelajaran yang dibuat sesuai untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan mengenal bilangan yang terjadi di dalam kelas selama ini. Selanjutnya, adanya peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada area berhitung dari sebelumnya ke siklus I dan kesiklus II menunjukkan bahwa penerapan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan seperti disampaikan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan permainan kartu angka dapat dilakukan dengan cara menjelaskan kepada anak bilangan pada kartu angka yang sesuai dengan angka yang pada kartu tersebut.
2. Kemampuan mengenal bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka pada anak usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru, dimana terlihat anak sangat senang, bersemangat dan selalu ingin mencoba dan mencoba lagi.
3. Peningkatan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kartu angka pada anak usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru meningkat sebesar 66% dari sebelum tindakan hingga dilakukan tindakan pada siklus II atau memperoleh bintang 3.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:

- 1) Agar pelaksanaan permainan kartu angka tersebut dapat berjalan dengan baik, maka sebaiknya guru lebih sering menerapkan.
- 2) Agar guru lebih kreatif dalam menemukan model yang tepat dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan.
- 3) Kepada teman sejawat diharapkan lebih memperhatikan penerapan model permainan kartu angka, agar dapat memberi kritikan dan saran yang bersifat membangun demi sempurnanya penerapan model ini.
- 4) Orang tua memberi dukungan kepada anak agar anak lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- 5) Kepada peneliti berikutnya agar dapat mengembangkan penerapan model pembelajaran selanjutnya, guna meningkatkan hasil belajar anak.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ani Ismayani, 2010. *Fun Math with Children*. Jakarta: Gramedia.
- Azhar Arsyad, 2006. *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali Perss.
- Sadiman, Arief, dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdikbud. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Nana Sudjana. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Wahyudin dan Sudrajat 2003. *Ensiklopedi Matematika dan Peradaban Manusia*. Jakarta: Tarity Samudra Berlian.
- Wardani dkk. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. UT.
- Zainal Aqib, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya