

Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1 -10 Melalui Media Bervariasi

Heni Mutiningsih¹, Heni Hikmatin²

¹ RA Ar Royyan

² RA As - Salam Kersamanah

Email:

murtiningsihheni33@gmail.com

Abstrak:Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kemampuan anak-anak dalam mengenal konsep bilangan 1 hingga 10 melalui penggunaan media yang bervariasi. Konsep bilangan merupakan dasar penting dalam perkembangan matematika anak usia dini, yang mempengaruhi kemampuan mereka dalam belajar matematika lebih lanjut. Dalam penelitian ini, media yang digunakan meliputi kartu angka, alat peraga fisik, permainan interaktif, serta media digital yang dirancang untuk memudahkan pemahaman angka dan urutan bilangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan wawancara terhadap anak-anak usia 5 hingga 6 tahun di beberapa taman kanak-kanak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang bervariasi meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep bilangan 1 hingga 10, baik dalam mengenali angka, menghitung, maupun membedakan urutan angka. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa interaksi antara media dan pengajaran yang kreatif dapat mempercepat proses pengenalan konsep matematika pada anak usia dini. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar pendidik menggunakan berbagai media untuk mengembangkan kemampuan matematika anak secara menyeluruh dan menyenangkan.

Kata kunci: *Kemampuan Mengenal, Konsep Bilangan, Bilangan 1-10, Media Bervariasi*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki pada tahap perkembangan anak.

Menurut Probel (masitoh,2005) memandang pendidikan dapat membantu perkembangan anak secara wajar, ia menggunakan taman sebagai simbol pendidikan anak, apabila anak mendapatkan pengasuhan yang tepat, maka anak akan berkembang secara wajar.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang dapat membuat anak mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen.

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bermain dan belajar secara individu dan kelompok. Penggunaan media pada pembelajaran pengenalan konsep bilangan bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dengan benda – benda konkrit.

Akan tetapi yang terjadi, terutama di TK AR ROYYAN Pleret Bantul Yogyakarta, pada kelompok A, dari tahun ajaran 2018 / 2019 semester II dengan jumlah anak 8 orang kenyataannya yang ditemui nilai kognitifnya terutama pada indikator mengenal konsep bilangan 1 – 10 hanya 37,5 % yang bisa. Ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan masih kurang atau belum sesuai harapan yang ingin dicapai. Peran guru menentukan metode atau model yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran. Ada beberapa strategi pembelajaran yang perlu digunakan, salah satunya ialah menggunakan metode penggunaan media yang bervariasi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 untuk kelompok A.

Dengan model penggunaan media bervariasi ada nilai – nilai bermainnya, karena dengan bermain anak akan belajar pengetahuan dan konsep dasar. Dengan menggunakan dan menerapkan metode tersebut diharapkan dapat lebih meningkatkan kemampuan hasil belajar anak TK AR ROYYAN Pleret Bantul Yogyakarta

METODE

Subjek penelitiannya adalah anak didik kelompok A TK AR ROYYAN Pleret, Pleret, Bantul Yogyakarta, dengan jumlah anak didik 8 anak. Sebagai sekolah yang berada di bawah naungan Yayasan Ar Royyan Yogyakarta, TK AR ROYYAN ini mempunyai tugas pelayanan dibidang pendidikan Islami. Penelitian dilaksanakan pada awal bulan April 2019 sampai dengan awal bulan Mei.

Desain Prosedur Penelitian

Rencana Pelaksanaan

Dalam penelitian ini dilaksanakan dengan siklus tindakan kelas. Pada setiap siklus lima kali kegiatan pembelajaran. Antara kegiatan pembelajaran pada setiap siklus saling berkaitan secara maju bertahap. Pada setiap akhir tindakan dalam setiap siklus tindakan dilakukan kegiatan evaluasi dan diskusi dengan teman sejawat. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran, tingkat keberhasilan siswa dan kemungkinan berbagai kesulitan atau kendala yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengacu pada faham Kemmis Taggart sebagai berikut :

Perencanaan Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan mulai bulan April sampai bulan Mei 2019. Tahap – tahap penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Permintaan ijin kepada kepala sekolah TK AR ROYYAN Pleret, Pleret, Bantul
2. Identifikasi masalah, yaitu dengan mencari faktor yang menjadi hambatan pada kegiatan pembelajaran didalam kelas yang dirasakan perlu adanya perubahan.
3. Menentukan jadwal penelitian.
4. Setelah dilakukan observasi, diperoleh data berupa hasil tes anak, untuk mengukur kemampuan anak dalam membaca denah dan kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran. Seluruh data yang diperoleh dari tindakan pendahuluan digunakan untuk mempersiapkan siklus selanjutnya.

Pelaksanaan Penelitian

Siklus I

1) Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti menyiapkan :

- Materi pembelajaran, merumuskan metode yang akan digunakan.
- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- Menyiapkan media pembelajaran.
- Mendiskusikan dengan teman sejawat.

2) Pelaksanaan Tindakan Kelas

Di tahap ini guru melakukan :

Pendahuluan

- Siswa diperkenalkan dengan kegiatan yang akan dilakukan, jalannya permainan, peraturan yang berlaku.
- Guru menyiapkan angket penelitian.
- Semua siswa diminta untuk bisa aktif dalam mengikuti kegiatan.

Inti

- Anak – anak dikondisikan secara klasikal.
- Kegiatan yang akan diberikan adalah memasukkan kancing dalam gelas yang jumlahnya sesuai angka di gelas
- Guru memberikan contoh terlebih dahulu.
- Guru menguatkan kembali konsep bilangan yang ada dalam kegiatan tadi.

Penutup

- Anak mampu menyimpulkan / mengemukakan hasil belajarnya.
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.
- Anak diberikan kesempatan bertanya.
- Guru menyampaikan materi kegiatan yang akan datang
- Salam , doa penutup, pulang.

3) Observasi

Observasi berisi monitoring dan evaluasi. Dalam monitoring peneliti mencatat semua kejadian atau fakta yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Evaluasi dilakukan melalui hasil dari lembar pertanyaan yang dibagikan pada wali siswa.

4) Refleksi

Hasil analisis digunakan sebagai refleksi apakah melalui media bervariasi dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 . untuk itu dalam merefleksi akan diupayakan perbaikan pada siklus berikutnya..

Teknik Pengumpulan Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data (Bogdan dan Biklen dalam Lexi J. Moleong, 2012 : 248). Tafsiran atau intepretasi artinya memberikan makna kepada analisis, menjelaskan pola atau kategori. Dengan kata lain, analisis merupakan

suatu tahap mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, serta menafsirkan data tersebut.

$$NP : R / SM \times 100$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh anak

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Setelah data dianalisis, kemudian akan diinterpretasikan ke dalam lima tingkatan menurut Suharsini Arikunto.

1. Kreteria yang baik : 81% - 100 %
2. Kreteria baik : 61% - 80 %
3. Kreteria cukup : 41% - 60 %
4. Kreteria kurang : 21% - 40%
5. Kreteria kurang sekali : 0% - 20 %

Selanjutnya teknik analisis kualitatif mempertimbangkan fakta peristiwa saat tindakan dari pelaku yang di amati. Ada tiga langkah dalam analisi data menurut Miles dan Huberman (via nasution, 2003 : 129 – 130) yang dapat dipaparkan sebagai berikut :

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas terhadap kemampuan anak mengenal konsep bilangan 1 -10 menunjukkan bahwa terdapat 37,5 % yang bisa.

Pada saat kegiatan masih banyak anak yang kurang serius mengikutinya. Seperti tidak memperhatikan gurunya dalam memperagakan jenis – jenis kegiatannya, sebab anak masih banyak tidak tertarik mengikuti kegiatan, dimana pada saat proses kegiatan bermain anak – anak masih belum begitu meningkat, rasa ingin tahu anak terhadap permainan belum terlihat antusias, dengan demikian perlu peningkatan kognitif dalam melakukan kegiatan.

Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus, yaitu upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 melalui media bervariasi.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada pengamatan siklus I kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan adalah dengan mengacu pada rencana pembelajaran sesuai tindakan yang dipilih.

Anak melakukan kegiatan bermain meronce angka dengan urut dan menghubungkan gambar dengan lambang bilangannya. Dari hasil pengamatan yang diperoleh 6 anak (75 %) dari 8 anak yang mencapai skor maksimal. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Hasil Pengamatan Observasi Siklus 1 Tabel

	Nama Anak	Skor								Total
		Mengurutkan Angka				Menghubungkan Angka Dengan Benda				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Afnan			√				√		3
2	Al Isa				√				√	4
3	Alex		√			√				1,5
4	Ara		√				√			2
5	Aisyah			√				√		2
6	Fatih				√		√			3,5
7	Nafi				√				√	4
8	Syakira				√				√	4
	Total									24

Dari Data Dalam Tabel Di Atas Diketahui Bahwa Kecerdasan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan 1 – 10 Mengalami Peningkatan Dari 37,5 % Menjadi 75 %.

Refleksi Siklus I

Refleksi Tentang Keberhasilan Dan Kegagalan

Peningkatan Yang Terjadi Karena Keberhasilan Tindakan Berikut :

- Permainan Dilakukan Dengan Suasana Gembira.
- Kegiatan Yang Dilakukan Adalah Kegiatan Permainan Yang Disukai Anak – Anak.
- Adapun Ketidak Berhasilan Ini Disebabkan Karena :
 - Adanya Anak – Anak Yang Belum Bisa Tertib Mengikuti Kegiatan Bermain.
 - Media Yang Digunakan Kurang Menarik Buat Anak – Anak.
- Berdasarkan Refleksi Diatas, Maka Rencana Perbaikan Yang Akan Dilakukan Adalah :
 - Melakukan Permainan Yang Menarik Buat Anak –Anak Dengan Berbagai Media Belajar.
 - Memberikan Reward Pada Anak Yang Telah Menyelesaikan Tugas Dengan Baik Dan Tertib.

Persiapan Yang Dilakukan Sebelum Pelaksanaan Siklus Ii Berdasarkan Hasil Siklus I, Adalah Peneliti Menyiapkan Lokasi Dan Peralatan Yang Diperlukan Agar Lebih Menarik Dan Anak Antusias Untuk Mengikuti Kegiatan Permainan.

Rencana Kegiatan

Rkh Ke	Pembukaan	Inti	Penutup
I	Tanya Jawab Tentang Terjadinya Hujan	Membetuk Angka 1 -10 Dengan Plastisin	Menyanyikan Lagu “ Tik – Tik Bunyi Hujan”
Ii	Bercerita Tentang Manfaat Hujan	Menyusun Potongan Gambar Kereta Api	Menceritakan Kembali Terjadinya Hujan
Iii	Bercerita Tentang Bahaya Hujan	Menebalkan Gambar Payung Sesuai Urutan Angkanya	Mendengar Teman Bercerita Tentang Bahaya Hujan
Iv	Melengkapi Gambar	Berperan Sebagai Petugas Ramalan	Meniru Syair Hujan

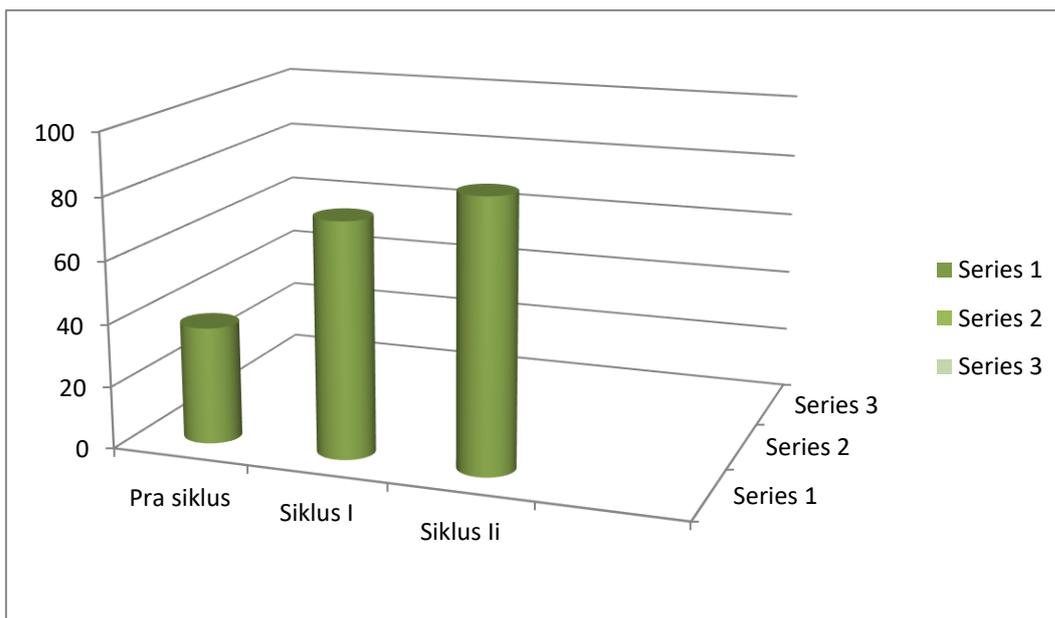
		Cuaca	
V	Mengenal Perlengkapan Saat Hujan	Menyusun Puzzle Angka	Mengulang Menyebut Perlengkapan Saat Hujan

Tindakan Perbaikan Dimulai Dari Siklus Ii Yang Terdiri Dari 5 Pertemuan. Data Peningkatan Kecerdasan Kognitif Anak Sebagai Berikut :

	Nama Anak	Skor								Total
		Mengurutkan Angka				Menghubungkan Angka Dengan Benda				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Afnan				√				√	4
2	Al Isa				√				√	4
3	Alex			√			√			2,5
4	Ara		√					√		2,5
5	Aisyah			√				√		3
6	Fatih				√			√		3,5
7	Nafi				√				√	4
8	Syakira				√				√	4
	Total									27,5

Prosentase Skor Kecerdasan Kognitif Anak Kelompok Asiklus Ii Adalah :
 $27,5 : 32 \times 100\% = 85,9 \%$ Dari Data Table Di Atas Diketahui Bahwa Kecerdasan Kognitif Anak Mengalami Peningkatan Dari 75 % Menjadi 85,9 %. Berikut Grafik Pencapaian Peningkatan Kecerdasan Kognitif Mengenal Konsep

ilangan 1 -10 Pada Anak Kelompok A Tk Ar Royyan Pleret .



Dari Grafik Di Atas, Terlihat Ada Peningkatan Yang Cukup Signifikan Yaitu Dari 37,5% Kegiatan Pra Siklus, 75 % Pada Siklus I, Dan 85,9 % Pada Siklus II.

Hal Tersebut Menunjukkan Bahwa Penggunaan Media Yang Bervariasi Dapat Membantu Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan 1 – 10 Pada Anak Kelompok A Tk Ar Royyan Pleret.

Refleksi Siklus II

Hasil Dari Melakukan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1 – 10, Melalui Media Bervariasi Selama 2 Siklus Sudah Sesuai Dengan Harapan (Lebih Dari 75%), Walaupun Belum Sepenuhnya Optimal. Berdasarkan Pertimbangan Dari Hasil Data Yang Dikumpulkan Oleh Peneliti, Pelaksanaan Tindakan Tidak Perlu Dilanjutkan Walaupun Hasil Belum Mencapai 100%.

Pembahasan

Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Kecerdasan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan 1 – 10 Telah Mengalami Peningkatan, Karena Memang Penelitian Ini Bertujuan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Media Bervariasi, Juga Mengetahui Kendala Yang Dihadapi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Tk Ar Royyan Pleret Telah Dilaksanakan Dalam 2 Siklus.

Namun Demikian Hasil Yang Dicapai Melalui Siklus I Belum Maksimal. Sehingga Perlu Untuk Melanjutkan Pada Siklus II. Pada Pelaksanaan Siklus II Persentase Siswa Yang Memiliki Keterampilan Kognitif Meningkat Menjadi 85,9 %. Berdasarkan Hasil Penelitian Siklus II, Jelas Bahwa Penggunaan Metode Dan Media Yang Bervariasi, Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TK Ar Royyan Pleret. Dalam Konteks Ini Media - Media Permainan Yang Menarik Yang Ditampilkan Guru Dapat Merangsang Anak Secara Spontan Melakukan Kegiatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan kognitif pada anak kelompok A TK AR ROYYAN dapat dikembangkan dan ditingkatkan melalui kegiatan yang menggunakan media bervariasi. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata – rata kemampuan kecerdasan kognitif anak melalui kegiatan mengurutkan angka, mencocokkan benda dengan lambang bilangannya mengalami peningkatan dari 37,5% pada pra tindakan menjadi 75 % di siklus I dan 85,9 % di siklus II dari jumlah siswa. Setiap siklus terdiri dari tiga tahapan, yaitu (1), (2) pelaksanaan tindakan dan observasi, (3) refleksi. Sekolah semestinya dapat terus mengupayakan memberikan fasilitas yang memadai guna mewujudkan tujuan sekolah dalam upaya menyiapkan anak didik agar berkembang secara optimal

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah, Sabarti, 2001. *Bahasa Indonesia 1*. Jakarta Depdikbud.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas Beserta Sistematika Proposal dan Laporrannya*. Jakarta Bumi Aksara.
- Ahmadi, Abu.2007. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta Bumi Aksara
- Badru Zaman, Asep Heri Hernawan. Cucu Giliyawati, 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media pembelajaran*. Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Darsinah. 2011. *Perkembangan Kognitif*. Solo Baru : Qinant.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Heruman, 2007. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung PT Rosda Karya.

- Haryono, dan Hadi, Amirul. 2005. *Metodologi Penelitian dan Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia
- Kurniawan Deni. 2011. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung : CV. Pustaka Cendekia Utama.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas.
- Purwanti, Endang. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Solso, Robert dkk. 2008. *Psikologi Kognitif Edisi Delapan*. Jakarta : Erlangga.
- Suharman. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya : Srikandi.