

BAGAIMANA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK TK MELALUI PERMAINAN MEDIA MEMANCING ANGKA

Ayun Saritilawah, Prima Suci Rohmadheny, Habibah

Pendidikan Profesi Guru PAUD Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Email Author1 : kirania.nugroho.KN@gmail.com

Abstrak

TK ABA Percontohan adalah lembaga pelayanan bagi anak usia dini dalam mengembangkan berbagai kemampuan dan kecerdasan yang meliputi 3 layanan yaitu TPA – Kelompok Bermain dan TK. Jumlah peserta didik Kelompok B di TK ABA Percontohan Bojonegoro ada 10 anak. Berdasarkan hasil observasi terkait dengan kemampuan mengenal lambang angka, dari sepuluh anak ditemukan lima anak belum bisa mengenal lambang angka dengan baik. Anak belum bisa membedakan antara lambang bilangan 2 dan 5, 6 dan 9, sehingga saat guru menyebut bilangan anak-anak belum dapat menunjuk lambang angkanya. Bentuk penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode yang digunakan dalam penelitian, menggunakan permainan memancing angka untuk meningkatkan konsep mengenal angka. Penelitian yang digunakan ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas ini menggunakan model John Elliot. Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan kelompok B3 yang terdapat 10 anak (5 laki-laki, 5 perempuan), pada siklus 1 yang dilaksanakan kegiatan memancing angka, terdapat 5 anak / 50% yang mulai mengenal angka 1-5. Pada siklus 2 kemampuan anak mengenal angka 6-10 meningkat sebanyak 8 anak / 80%, sedangkan pada siklus 3 diadakan pengulangan kembali mulai angka 1-10 dan tingkat capaian keberhasilan anak mencapai 10 anak atau 100% tuntas.

Kata Kunci : Memancing angka, kognitif TK

Abstract

TK ABA Pilot is a service institution for early childhood in developing various abilities and intelligence which includes 3 services, namely TPA – Playgroup and Kindergarten. The number of students in Group B at the ABA Pilot Kindergarten in Bojonegoro is 10 children. Children cannot distinguish between the symbols of numbers 2 and 5, 6 and 9, so when the teacher mentions numbers the children cannot point to the symbols of numbers. The form of action research used in this research is the method used in research, using a number fishing game to improve the concept of recognizing numbers. The research used is classroom action research (CAR). In practice, this classroom action research uses the John Elliot model. In this study, the researchers used group B3 which contained 10 children (5 boys, 5 girls), in cycle 1 which carried out number fishing activities, there were 5 children / 50% who began to recognize numbers 1-5. In cycle 2, children's ability to recognize numbers 6-10 increased by 8 children / 80%, while in cycle 3, repetition was held from numbers 1-10 and the level of achievement of children's success reached 10 children or 100% complete.

Keywords: Number fishing, kindergarten cognitive

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal lambang angka merupakan kemampuan anak mengenal simbol-simbol bilangan. Mengetahui lambang angka sangat penting bagi anak karena merupakan modal dasar kemampuan matematika. Pengenalan matematika lebih baik dilakukan sejak usia dini melalui penggunaan benda-benda konkret dan pembiasaan penggunaan matematika agar anak dapat memahami matematika, seperti menghitung, bilangan, dan operasi bilangan (Lestarinigrum, A. 2015). Dalam pengenalan lambang angka perlu dilakukan dengan cara yang menarik, kreatif dan menyenangkan bagi anak. Salah satunya dengan kegiatan bermain, Docket dan Fleer (2000) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktifitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. (Pratiwi, W. 2017).

Ada banyak permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak. Salah satunya adalah permainan memancing angka, menurut jurnal ilmiah (Rekysika, N. S., & Haryanto, H. 2019). Peningkatan kemampuan matematika anak melalui

media permainan memancing angka di Taman Kanak-kanak Fathimah Bukareh Agam. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, 1(1). Menurutnya dengan permainan ini anak akan tertarik dalam mengikuti kegiatan bermain memancing angka serta mengerti dan paham dengan permainan tersebut, menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan media memancing angka sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang angka. Permainan memancing angka adalah permainan yang menghubungkan antara anak dan angka dalam kehidupan sehari-hari (Hatini, P. 2012). Sejalan dengan pendapat di atas, Yuliani Nurani Sujiono (2009:11.35) menjelaskan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan yang bertujuan untuk memasang jumlah dengan lambang bilangan.

TK ABA Percontohan adalah lembaga pelayanan bagi anak usia dini dalam mengembangkan berbagai kemampuan dan kecerdasan yang meliputi 3 layanan yaitu TPA – Kelompok Bermain dan TK. Jumlah peserta didik Kelompok B di TK ABA Percontohan Bojonegoro ada 10 anak. Berdasarkan hasil observasi terkait dengan kemampuan mengenal lambang bilangan, dari sepuluh anak ditemukan tujuh anak belum bisa mengenal lambang angka dengan baik. Anak belum bisa membedakan antara lambang bilangan 2 dan 5, 6 dan 9, sehingga saat guru menyebut bilangan anak-anak belum dapat menunjuk lambang angkanya. (Gandana, G., Pranata, O. H., & Danti, T. Y. Y. 2017).

Berdasarkan data diatas maka dapat direfleksikan bahwa hal utama yang menyebabkan 70% anak belum mengenal angka adalah kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga terkesan monoton dan kurang menarik bagi anak. Sebagian besar kegiatan mengenal lambang angka dengan menggunakan LKA, buku tulis, papan tulis, dan jarang menggunakan APE maupun benda konkret lainnya. Ketika menggunakan buku tulis anak hanya diminta menulis di buku, guru memberi contoh di baris teratas dan anak menirukannya sampai penuh 1 lembar. Kegiatan ini membuat anak bosan, sebab hanya menuliskan angka yang sama hingga penuh, anak menjadi kurang paham dengan angka-angka tersebut. Pengenalan konsep lambang angka kepada anak sebaiknya melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna, sehingga anak tidak bosan dan memahami makna dari simbol angka tersebut..(Halim, F.(2020).

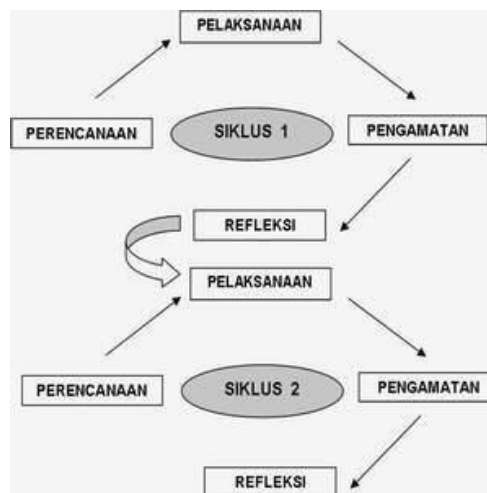
Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan diharapkan untuk menguasai metode atau konsep-konsep matematika sederhana yang sesuai untuk anak TK serta dapat menggunakan media yang mendukung dan menarik bagi anak (Suyanto, 2005a: 57). Kegiatan mengenalkan lambang angka diharapkan menggunakan media yang menarik, kreatif dan menyenangkan bagi anak agar proses pembelajaran mudah untuk diterima oleh anak. Banyak media yang menarik yang dapat digunakan untuk mengenalkan lambang angka pada anak, salah satunya dengan menggunakan media memancing angka. Permainan memancing angka dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak. Hal tersebut karena permainan memancing angka memiliki beberapa kelebihan seperti yang diungkapkan oleh Asadjie (2013), yakni melalui permainan memancing angka anak dilatih untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi agar kail dapat memancing dengan tepat, serta anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan.

METODE PENELITIAN

Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Sehingga dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas ini menggunakan model John Elliot yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, Refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri

dari empat aspek yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Secara keseluruhan, siklus tersebut digambarkan seperti gambar berikut :



Subjek Penelitian

Peserta didik TK ABA Percontohan Bojonegoro kelompok TK B usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 anak (5 laki – laki, 5 perempuan)

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini ada 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan penugasan atau pemberian tugas.

1. Observasi

Cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap perilaku guru dan siswa.

2. Penugasan atau pemberian tugas

Tugas yang diberikan dapat diberikan secara perseorangan atau secara kelompok. Tujuannya ialah untuk mengetahui sejauh mana hasil kerja siswa selama dalam mengikuti proses belajar mengajar/ layanan sesuai menerima materi.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa (Wina Sanjaya, 2011:106).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan seberapa besar peningkatan kemampuan anak dalam membilang setelah adanya tindakan. Analisis yang dilakukan berasal dari data observasi aktivitas anak dalam permainan memancing angka untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selanjutnya dapat dihitung dengan . Untuk mengetahui , maka digunakan rumus yang telah dikemukakan oleh Ngalm Purwanto (2008:120):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari/ diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

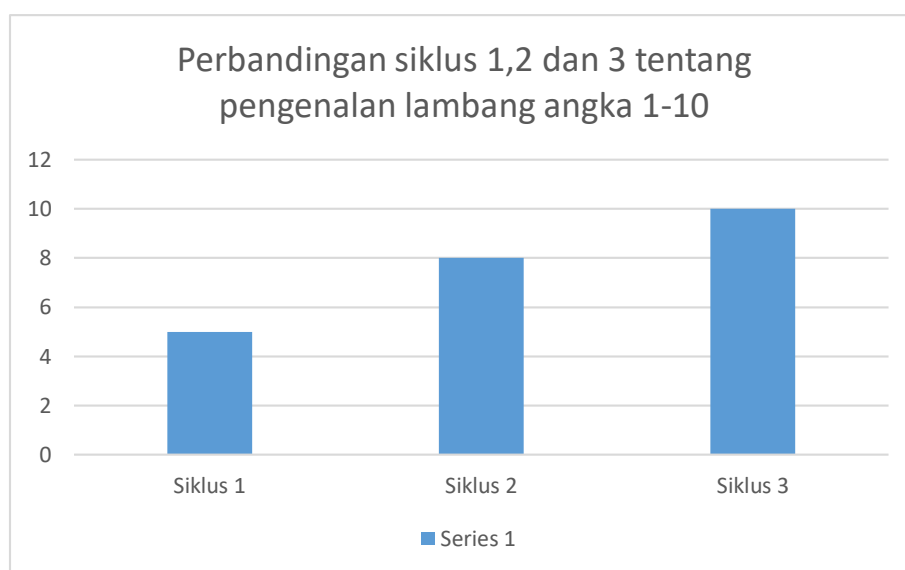
SM = skor maksimum ideal dari nilai yang ada
100% = konstanta

Indikator Keberhasilan Tindakan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila ada perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pemahaman konsep bilangan anak menunjukkan kriteria sangat baik dengan rentang nilai 76%-100%.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil yang dicapai setelah melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus 1 yang menggunakan kegiatan memancing angka, terdapat 5 anak / 50% yang mulai mengenal angka 1-5. Pada siklus 2 kemampuan anak mengenal angka 6-10 meningkat sebanyak 8 anak / 80%, sedangkan pada siklus 3 diadakan pengulangan kembali mulai angka 1-10 dan tingkat capaian keberhasilan anak mencapai 10 anak atau 100% tuntas.



Grafik Perbandingan siklus 1,2 dan 3 tentang pengenalan lambang angka 1-10

Pembahasan

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di TK ABA Percontohan yang berkaitan dengan pemahaman konsep angka / bilangan masih berpusat pada guru serta masih menggunakan LKA sebagai sumber belajar. Pembelajaran yang berpusat pada guru mengakibatkan anak menjadi kurang aktif dalam menemukan pengalaman belajarnya sendiri. Selain itu, penggunaan LKA sebagai sumber belajar kurang menarik minat anak. Dengan demikian, diperlukan upaya perbaikan agar pemahaman konsep angka agar anak dapat berkembang dengan optimal.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu pengamatan awal pada pra tindakan untuk mengetahui keadaan awal pemahaman konsep angka pada anak. Pengamatan dilakukan dengan melakukan observasi pada saat kegiatan pembelajaran serta observasi dokumentasi hasil belajar siswa.

Selanjutnya peneliti mencoba untuk mengenalkan angka 1-10 dengan menggunakan media memancing angka secara bertahap, pada siklus 1 – 3. Sehingga dengan bermain diharapkan anak-anak dapat mengenal angka dengan baik. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019)

KESIMPULAN

Penerapan kegiatan bermain memancing angka untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dalam mengenal angka di lembaga TK ABA Percontohan Bojonegoro, perlu dilakukan untuk menarik minat anak dalam belajar mengenal angka.

Sehingga Aspek perkembangan kognitif dalam mengenal angka dengan kegiatan bermain memancing angka di lembaga TK ABA Percontohan Bojonegoro, setelah peneliti mencoba menerapkan kegiatan bermain memancing angka dari siklus 1 – 3, menunjukkan peningkatan, jadi kegiatan ini menjadi salah satu pilihan untuk mengajarkan pengenalan angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Gandana, G., Pranata, O. H., & Danti, T. Y. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 92-105.
- Halim, F. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A (4-5 Tahun) Di Tk Tiara Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 1(1), 22-27.
- Hatini, P. (2012). Peningkatan kemampuan matematika anak melalui media permainan memancing angka di Taman Kanak-kanak Fathimah Bukareh Agam. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(1).
- Lestarinigrum, A. (2015). Pemanfaatan media biji-bijian sebagai sumber belajar bidang pengembangan matematika pada anak usia dini. *Efektor*, 2(2).
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56-61.
- Sujiono, Yuliani Nurani 2009. Konsep Dasar Anak Usia Dini .Jakarta:Kencana Perdana Media Group.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.