

MEDIA LOOSEPART MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK

Suparmi¹, Avanti Vera Risti Pramudyani², Farida Nur Setiyawati³

TK IT Khalifah Centre, Yogyakarta, Indonesia¹

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia²

TK ABA Nur'aini, Yogyakarta, Indonesia³

e-mail: suparmi.khalce@gmail.com

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah 14 dari 21 anak mengalami kesulitan mengenal lambang bilangan di kelompok B TK IT Khalifah Centre, diantaranya masih sering lupa menyebut dan menuliskannya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada kelompok B TK IT Khalifah Centre. Manfaat penelitian ini anak mendapatkan rangsangan belajar yang tepat untuk perkembangan kognitif mencocokkan lambang bilangan, pendidik mendapatkan pengetahuan, belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sekolah menjadi menyenangkan bagi anak didik. Dengan loose parts kegiatan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun dan 1 guru, sedangkan objek penelitian adalah perbaikan pembelajaran aspek perkembangan kognitif kemampuan mengenal lambang bilangan dengan media *loose parts*. Tahapan penelitian adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Kata kunci: Anak; Kemampuan Mengenal Bilangan; *Media looseparts*.

Abstract

The background of this research is that 14 out of 21 children have difficulty recognizing number symbols in group B of TK IT Khalifah Center, some of them often forget to mention and write it down. This study aims to improve the ability to recognize the number symbols 1-20 in group B TK IT Khalifah Center. The benefits of this research are that children get the right learning stimuli for cognitive development by matching number symbols, educators gain knowledge, learning becomes more interesting and fun, school becomes fun for students. With loose parts activities become more interesting and fun. This research is a type of Classroom Action Research which is carried out in a collaborative and participatory manner. The subjects of this study were group B children aged 5-6 years and 1 teacher, while the object of the research was the improvement of learning aspects of cognitive development, the ability to recognize number symbols with media *loose parts*. The stages of the research are planning, implementation, observation and reflection. The results showed that media *loose parts* can improve children's ability to recognize number symbols.

Keywords: Children; Ability to Recognize Numbers; *Media loose parts*.

PENDAHULUAN

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pasal 1 butir 14 menerangkan bahwa PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa (1) PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar (2) PAUD diselenggarakan melalui jalur formal, non formal, dan/informal (3) PAUD jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. (4) pada jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat, (5) pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan Putri, (R. D. P., & Kurniawan, S. J. 2018).

Menurut Masitoh (2011) pendidikan anak usia dini/TK pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan usia dini/TK memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya. Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini khususnya TK bertujuan mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi moral, kognitif, Bahasa, sosial emosional, fisik (Anderson 1993)

Usia prasekolah merupakan usia yang sangat strategis untuk menerima rangsangan-rangsangan dari luar, melalui pemberian rangsangan-rangsangan positif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi maksimal. Kematangan kognitif pada anak prasekolah, secara garis besar, Piaget (dalam Suparno, 2001:24-25), mengelompokkan menjadi empat tahap, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasi (2-7 tahun), tahap operasi konkret (7-11 tahun) dan tahap operasi formal (11 tahun - dewasa). Tahap sensorimotor lebih ditandai dengan pemikiran anak berdasarkan tindakan inderawi. Tahap praoperasi diwarnai dengan mulai digunakannya simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran khususnya penggunaan bahasa. Tahap operasi konkret ditandai dengan penggunaan aturan logis dan jelas. Tahap operasi formal dicirikan dengan pemikiran abstrak, hipotesis, deduktif serta induktif. Tahap-tahap tersebut saling berkaitan. Urutan tahap-tahap tidak dapat ditukar atau dibalik, karena tahap sesudahnya mengandaikan terbentuknya tahap sebelumnya (Bhakti, C. P., & Kurniawan, S. J. 2020)

Menurut Sujiono, dkk (2011) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan kognitif dengan berbagai peristilahan. 1) Tarman mendefinisikan kognitif adalah kemampuan berpikir secara abstrak, 2) Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, 3) Herman menyebutkan kognitif adalah intelektual dengan pengetahuan, 4) Hunt mendefinisikan kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indera (Sujiono, dkk 2011)

Pembelajaran kognitif di Taman Kanak-kanak dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Karena dunia anak adalah bermain maka pembelajaran di TK menerapkan prinsip bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain, namun masih banyak orangtua menganggap bahwa pembelajaran di TK hanya bermain tanpa tujuan yang jelas, padahal pembelajaran didesain sedemikian rupa sehingga memungkinkan anak belajar dengan tetap

mencerminkan jiwa bermain yaitu senang, bebas, merdeka. Oleh karena itu, kegiatan bermain di TK mampu mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan perkembangan berpikir. Perkembangan berpikir anak yang harus dicapai salah satunya adalah perkembangan berpikir simbolik. Pada perkembangan ini yang terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Dalam tahap simbolik, anak memanipulasi symbol atau lambang objek-objek tertentu (Runtuhaku, dkk 2014)

Lebih lanjut Piaget (dalam Suparno,2001: 24-25), menegaskan bahwa kemampuan anak menggunakan simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, dilakukan melalui penggunaan bilangan yang dapat menggantikan obyek, peristiwa, dan kegiatan, misalnya dengan aktivitas mengenal lambang bilangan. Kemudian berhitung mundur. Aktivitas ini mampu meningkatkan kepekaan dan kemampuan anak untuk mengamati pola-pola logis numerik (bilangan) serta kemampuan untuk berpikir rasional/logis.

Menurut Saleh (2009) bahwa bilangan adalah sebuah konsep dan pemikiran manusia terhadap perhitungan banyaknya suatu benda misalnya setelah satu ada dua, setelah dua ada tiga, setelah tiga ada empat dan seterusnya. Pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan, bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Mengingat efek penting dari materi pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan sejak dini maka dari itu, sangat perlu kiranya diberikan rangsangan, dorongan dan dukungan berupa program pembelajaran yang terencana, bermanfaat dan menyenangkan. Di sinilah peran guru sangat diperlukan, untuk itu sebagai guru TK harus dapat mengembangkan dan mengaktualisasikan pengembangan pembelajaran kemampuan mengenal lambang bilangan di sekolah sesuai dengan kreativitasnya, sejauh tidak bertentangan dengan prinsip dan asas pembelajaran di TK.

Permainan di TK banyak ragam dan jenisnya, setiap permainan harus mampu mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar alamiahnya atau menurut Howard Gardner (Sujiono 2011) disebut multiple intelligences atau kecerdasan majemuk yang terdiri dari Sembilan kecerdasan, meliputi : 1) linguistic (kecerdasan verbal dan berbicara), 2) musical (kecerdasan musik), 3) visual spasial (kemampuan melihat gambar, 4) kinestetik (kecerdasan olah tubuh), 5) matematislogis (kecerdasan mengolah angka), interpersonal (kecerdasan bersosialisasi), intrapersonal (kecerdasan memahami diri sendiri), naturalis (kecerdasan mengenal flora dan fauna) dan yang terakhir eksistensialis (kecerdasan menjawab keberadaan manusia)

Kecerdasan matematis merupakan jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Permainan matematika berhubungan dengan persamaan dan perbedaan, pengaturan informasi atau data, memahami tentang angka, jumlah, pola-pola ruang, bentuk, perkiraan dan perbandingan. Untuk mengenalkan konsep angka pada anak TK dapat dilakukan melalui tiga tahap yaitu : 1) membilang, menyebutkan bilangan berdasarkan urutan, 2) mencocokkan setiap angka dengan benda yang sedang dihitung, 3) membandingkan antara kelompok benda satu dengan kelompok benda yang lain untuk mengetahui jumlah benda yang lebih banyak, lebih sedikit atau sama.

Mengenalkan lambang bilangan salah satunya dengan metode bermain. Metode ini dipilih karena dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan dilakukan dengan suasana yang menyenangkan. Kegiatan bermain ini salah satunya menggunakan media yang menarik dan bervariasi yaitu media loose part. Susanto (2017) mengemukakan bahwa belajar melalui

bermain adalah suatu teknik pembelajaran yang berkesan bagi anak usia dini. Jadi melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman yang berguna bagi pengembangan kemampuan anak .

Dalam Depdiknas (2007:1) Mengenal lambang bilangan pada anak memiliki tujuan antara lain : 1) dapat berfikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongrit, gambar-gambar atau angka- angka yang ada di sekitar anak, 2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariaanya membutuhkan keterampilan berhitung, 3) memahami pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat daln memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya, 4) memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan suatu secara spontan.

Menurut Lisa (2017) loose part adalah suatu benda atau materi yang masih bisa digunakan dan ditemukan anak-anak, benda atau materi tersebut dapat digerakkan, dimanipulasi, diolah dan dirubah ketika anak bermain. Loose part menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktivitas anak. Loose part merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah habisnya juga bahan ajar loose part dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motoric kasar, sains (science), pengembangan Bahasa (literasi), seni (art), logika berpikir matematika (math), teknik (engeeening), teknologi (technology).

Pembelajaran dengan bahan ajar loose part bertujuan supaya anak-anak akan menjadi kreatif dengan adanya prinsip penggunaan bahan ajar loose part, mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasi mereka. Anak-anak akan belajar menghargai bahan-bahan atau benda-benda disekeliling mereka, seperti bahan loose part bahan alam. Anak-anak juga akan dapat ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan beraktivitas merakitnya menjadi barang yang berguna dan mengembangkan sikap ekonomis anak.

Nicholson (1971) dalam Haughey dan Hill, (2017) tujuh jenis loose part antara lain benda berbasis alam, kayu dan bambu, plastic, metal atau logam, keramik atau kaca, kain atau pita, dan bahan kemasan. Media loose part bagus untuk perkembangan dan pembelajaran anak-anak. Sehingga media loose part adalah suatu alat bantu yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi melalui benda, materi atau bahan yang ada disekitar anak yang sudah tidak terpakai dan masih bisa digunakan untuk bermain sehingga anak-anak dapat memanipulasi, membangun, menciptakan, memodifikasi, mengolah, dan merubah sesuai minat anak. Hal ini membuat anak lebih kreatif dan memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen sesuai keinginannya.

Manfaat loose part antara lain : 1) Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, 2) meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, 3) Anak menjadi lebih aktif secara fisik, 4) mendorong kemampuan komunikasi dan negoisasi terutama ketika dilakukan diruang terbuka, 5) memberikan pengalaman bermain yang kaya akan kualitas, memungkinkan anak-anak untuk sepenuhnya terlibat, serta menginspirasi kemampuan kreativitas mereka.

Pada kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyaknya permasalahan yang merujuk pada ketidak mampuan anak dalam hal mengenal lambang bilangan. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan kurangnya kondisi kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok B TK IT Khalifah Centre. Berdasarkan hasil dari pengamatan pada studi pendahuluan, yang dilaksanakan pada awal semester I tahun pelajaran 2020--2021, teridentifikasi dari 21 jumlah anak hadir, hanya 7 atau 35% yang mampu dalam pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan, yang meliputi: kemampuan mengurutkan bilangan 1-20, menghubungkan benda-benda dengan bilangan, dan mengerjakan atau menyelesaikan

penjumlahan dan pengurangan tanpa bantuan guru, sedangkan 14 anak atau 65% masih memerlukan bantuan guru.

Kondisi kurangnya kemampuan mengenal bilangan 1-20 pada anak kelompok B TK IT Khalifah Centre, diakibatkan karena : 1) kurang menariknya media yang digunakan dalam pembelajaran, karena selama ini guru hanya menggunakan kartu angka. 2) guru hanya monoton menggunakan lembar kerja anak saja dalam mengenalkan bilangan. 3) kemampuan mengenal bilangan anak masih sangat rendah sekitar 65 % anak kemampuannya mulai berkembang yaitu sebanyak 14 anak, dan yang berkembang sesuai harapan (BSH) baru 7 anak. Dari beberapa permasalahan diatas diharapkan dengan metode penelitian kelas dapat meningkatkan hasil belajar anak dalam kegiatan mengenal lambang bilangan menggunakan media loose part kelompok B TK IT Khalifah Centre.

METODE PENELITIAN

Menurut Rahman (2018) Beberapa model yang dapat diterapkan dalam PTK diantaranya (1) Model Kurt Lewin, (2) Model Kemmis dan Mc Taggart, (3) Model John Elliot, (4) Model Mc Kernan, dan (5) Model Dave Ebbutt. dari beberapa model PTK tersebut, yang paling banyak Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardhani, dkk 2014).

Menurut Mills (2000) penelitian tindakan kelas sebagai “systemic inquiry” yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya. Informasi ini digunakan untuk meningkatkan persepsi serta mengembangkan “reflective practice” yang berdampak positif dalam berbagai praktik persekolahan, termasuk memperbaiki hasil belajar siswa

Berdasarkan definisi yang telah disebutkan maka penelitian tindakan kelas adalah bentuk suatu penelitian atau kajian yang bersifat sistematis dan reflektif, dilakukan oleh pendidik dan peneliti dengan tujuan memperbaiki kondisi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan terdiri dari 3 siklus tindakan (action) yang dilakukan berulang-ulang dalam rangka mencapai perbaikan yang diinginkan. mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart (Wardhani, 2014). Alur penelitian terdiri dari empat kegiatan yang dilaksanakan dalam setiap siklus yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi penelitian

Langkah-langkah penelitian dari model Kemmis dan Mc Taggart, penelitian dilakukan melalui empat kegiatan. Kegiatan pertama perencanaan, yaitu melakukan identifikasi masalah dalam kegiatan pembelajaran di. Kemudian melakukan analisis masalah dari masalah-masalah yang telah diidentifikasi. Kemudian merumuskan masalah yang akan diteliti untuk mengetahui apa yang menyebabkan terjadinya masalah.

Kegiatan kedua adalah pelaksanaan, pada kegiatan ini guru: 1) membuat rencana pembelajaran beserta scenario tindakan yang akan dilaksanakan, 2) menyiapkan fasilitas atau sarana pendukung yang diperlukan, 3) menyiapkan cara merekam dan menganalisis data yang berkaitan dengan proses dan hasil perbaikan, 4) peneliti mensimulasikan pelaksanaan tindakan didampingi teman sejawat yang bertugas membantu pengamatan dan memberi masukan pada peneliti (Wardhani, dkk 2014).

Kegiatan ketiga pengamatan dengan tujuan mengetahui seberapa jauh efek tindakan yang sudah dilakukan oleh peneliti untuk mencapai sasaran. Peneliti mengamati, merekam dan mendokumentasikan kegiatan perbaikan pembelajaran untuk mengetahui hasil tingkat keberhasilan dari tindakan apakah sudah sesuai rencana (Wardhani, dkk 2014).

Kegiatan keempat adalah refleksi, melakukan refleksi tidak ubahnya berdiri didepan cermin untuk melihat kembali bayangan kita atau memantulkan kembali kejadian yang perlu kita kaji. Dengan dibantu oleh data hasil pengamatan, peneliti mencoba merenungkan mengapa satu kejadian berlangsung dan mengapa seperti itu terjadinya. Ia juga mencoba merenungkan mengapa satu usaha perbaikan berhasil dan mengapa yang lain gagal. Melalui refleksi, guru akan dapat menetapkan apa yang telah dicapai, apa yang belum dicapai, serta apa yang perlu diperbaiki lagi dalam pembelajaran berikutnya. Hasil refleksi digunakan untuk membuat rencana tindak lanjut, jika ternyata tindakan perbaikan belum berhasil menjawab masalah yang terjadi maka guru melakukan tindakan perbaikan kedua. Jika ini terjadi maka akan terdapat siklus dua PTK yang langkah-langkahnya tetap sama, yaitu perumusan masalah, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Wardhani, dkk 2014)

Peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki kinerja guru mengenai penggunaan media loose parts dalam kegiatan bermain, yang diharapkan setelah dilakukan perbaikan akan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah kelompok B TK B berjumlah 5 (lima) anak dan 1 guru.

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.

Instrumen penilaian observasi yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

| No | Nama Anak | Indikator Penilaian | | | | | | | | | | | | Kriteria Penilaian |
|----|-----------|---|---|---|---|-----------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|--------------------|
| | | Mencocokkan lambang bilangan dengan benda | | | | Mencocokkan bilangan dengan benda | | | | Mengurutkan dan mencocokkan bilangan dengan benda | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| | | | | | | | | | | | | | | |

Tabel 1 Instrumen Penilaian Kemampuan mengenal lambang bilangan

| No | Indikator Penilaian | Skor | Kriteria | Deskripsi |
|----|--|------|----------|---|
| 1. | Mencocokkan lambang bilangan 1-20 dengan benda | 4 | BSB | Anak mampu mencocokkan lambang bilangan 1-20 dengan tepat, tanpa diingatkan dan membantu temannya |
| | | 3 | BSH | Anak mampu mencocokkan lambang bilangan 1-20 dengan tepat tanpa bimbingan guru |
| | | 2 | MB | Anak mencocokkan lambang bilangan 1-20 dengan benda dengan bimbingan guru/teman |
| | | 1 | BB | Anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan 1-20 dengan benda |

| | | | | |
|----|--|---|-----|---|
| 2. | Mencocokkan bilangan 1-20 dengan benda | 4 | BSB | Anak mampu mencocokkan bilangan 1-20 dengan tepat tanpa diingatkan dan membantu temannya |
| | | 3 | BSH | Anak mampu mencocokkan bilangan 1-20 untuk dengan tepat tanpa bimbingan guru |
| | | 2 | MB | Anak mencocokkan bilangan 1-20 dengan bimbingan guru/teman |
| | | 1 | BB | Anak belum mampu mencocokkan bilangan 1-20 dengan tepat |
| 3. | Mengurutkan bilangan 1-20 dan mencocokkan dengan benda | 4 | BSB | Anak mampu mengurutkan dan mencocokkan bilangan 1-20 dengan dengan tepat tanpa diingatkan dan membantu temannya |
| | | 3 | BSH | Anak mampu mengurutkan dan mencocokkan bilangan 1-20 dengan tepat tanpa bimbingan guru |
| | | 2 | MB | Anak mengurutkan dan mencocokkan bilangan dengan dibimbing guru/teman |
| | | 1 | BB | Anak belum mampu mengurutkan dan mencocokkan bilangan |

Tabel 2 Rubrik Penilaian Kemampuan mengenal lambang bilangan

Selain instrumen observasi di atas, peneliti juga menggunakan instrumen bagi guru sebagai fasilitator dalam menyediakan kegiatan main. Instrumen tersebut adalah sebagai berikut:

| No | Indikator Penilaian | | | | | | | | | Total Skor | Jumlah (%) | Kriteria Keberhasilan dalam Penggunaan Media |
|----|---------------------------------------|---|---|----------------------------|---|---|------------------------------|---|---|------------|------------|--|
| | Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran | | | Kemudahan dalam Memperoleh | | | Keefektifan dalam Penggunaan | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | | | |
| | | | | | | | | | | | | |

Tabel 3 Instrumen Observasi Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran

| No | Indikator Penilaian | Skor | Deskripsi |
|----|---------------------------------------|------|----------------|
| 1 | Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran | 3 | Sangat Sesuai |
| | | 2 | Sesuai |
| | | 1 | Kurang Sesuai |
| 2 | Kemudahan dalam Memperoleh | 3 | Sangat Mudah |
| | | 2 | Mudah |
| | | 1 | Sulit |
| 3 | Keefektifan dalam Penggunaan | 3 | Sangat Efektif |
| | | 2 | Efektif |
| | | 1 | Kurang Efektif |

Tabel 4 Rubrik Penilaian Observasi Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra tindakan

Hasil pengamatan awal diperoleh di TK IT Khalifah Centre adalah kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih rendah sekitar 65% anak kemampuannya mulai berkembang yaitu sebanyak 14 anak, dan yang berkembang sesuai harapan (BSH) baru 7 anak. Permasalahannya adalah yang pertama anak kurang tertarik dengan media yang dipakai karena

pada masa pandemi dengan keterbatasan media yang ada dirumah sehingga kegiatan belajar mengajar selama berada di rumah kurang efektif. Kedua, guru hanya monoton menggunakan lembar kerja anak saja dalam mengajarkan mengenal lambang bilangan. Seharusnya guru mengajarkan tentang bilangan pada anak usia dini dengan menggunakan media bahan-bahan yang beraneka ragam dan menarik, tidak hanya monoton menggunakan lembar kerja anak saja. Kemampuan mengenal lambang bilangan bagi anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah sampai pada angka 20, namun masih ada 65 % kemampuan mengenal lambang bilangan baru mencapai mulai berkembang. Hal ini diperkuat dari refleksi guru, bahwa pembelajaran yang dilakukan guru belum sesuai dengan konsep pembelajaran anak usia dini.

Dari hasil observasi tersebut menunjukkan bahwasannya guru perlu menggunakan media yang lebih menarik untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Data observasi awal dapat dijadikan sebagai alat ukur untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh media yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Tabel 5. Kemampuan Mengenal lambang bilangan Pra Tindakan

Hasil kemampuan mengenal lambang bilangan pada tahap pra tindakan apabila digambarkan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:

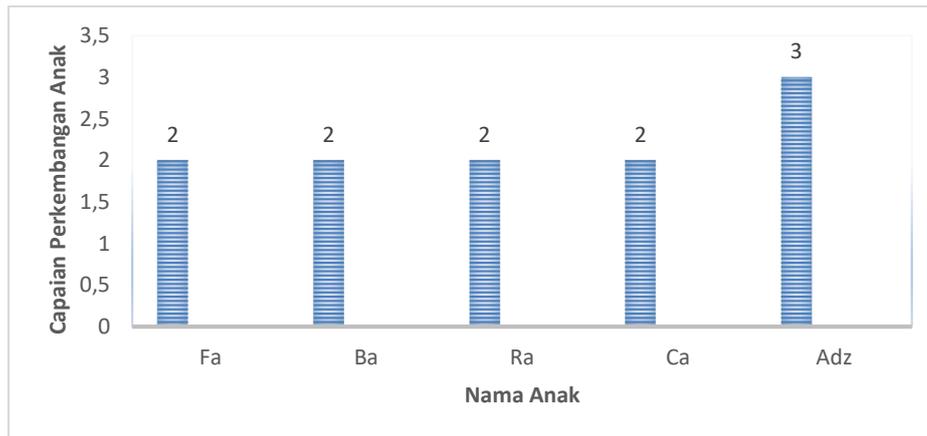


Gambar 3. Kemampuan mengenal lambang bilangan Pra tindakan

Kemampuan berhitung pra tindakan menunjukkan 65 % (BB dan MB) anak belum mencapai standar tingkat perkembangan dan hanya 35% anak yang sudah mencapai tingkat pencapaian perkembangan (BSH). Dalam hal ini rendahnya tingkat pencapaian perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan yaitu perlu perbaikan media dari guru untuk perbaikan pembelajaran.

a. Siklus I

Hasil observasi kemampuan mengenal bilangan siklus I apabila digambarkan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:

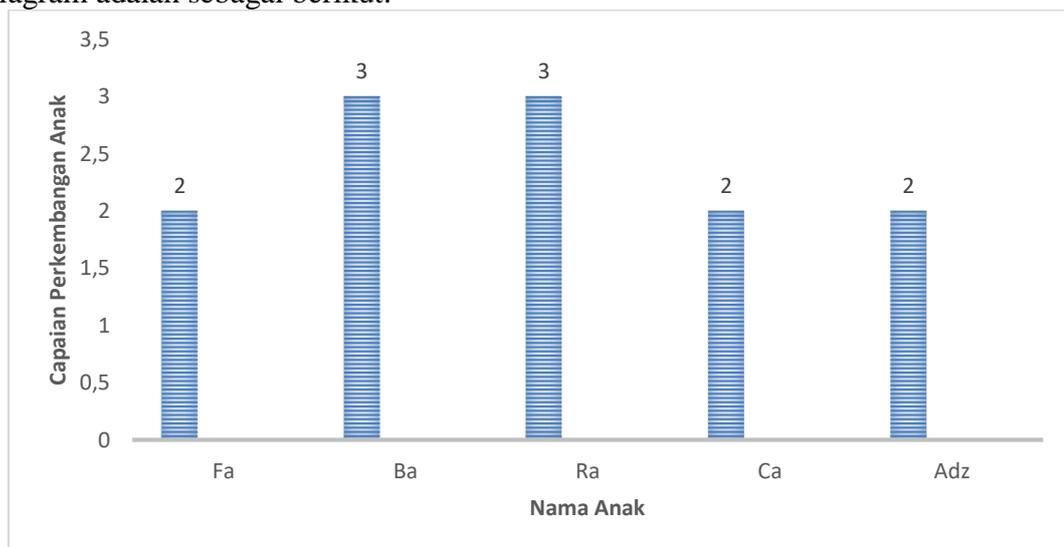


Gambar 4. Diagram Hasil Kemampuan mengenal lambang bilangan Siklus I

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa ada 1 anak yang mencapai tingkat perkembangan belum berkembang (BB), 3 anak mencapai mulai berkembang (MB) dan 1 anak mencapai berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang sudah mencapai tingkat pencapaian perkembangan yaitu sebesar 80% (BB dan MB), sedangkan 20% mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan. Siklus I ini hanya dilakukan dengan 5 anak saja, dikarenakan masa pandemi yang membatasi anak untuk menjadi objek dalam penelitian. Siklus I ini dengan hasil capaian yaitu terdapat hasil 80 % (BB dan MB) anak belum mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan, dan hanya 20% anak yang sudah mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan (BSH). Hal ini dimungkinkan karena anak baru menyesuaikan dengan media bervariasi yang disiapkan oleh guru.

b. Siklus II

Hasil observasi kemampuan mengenal bilangan siklus II apabila digambarkan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



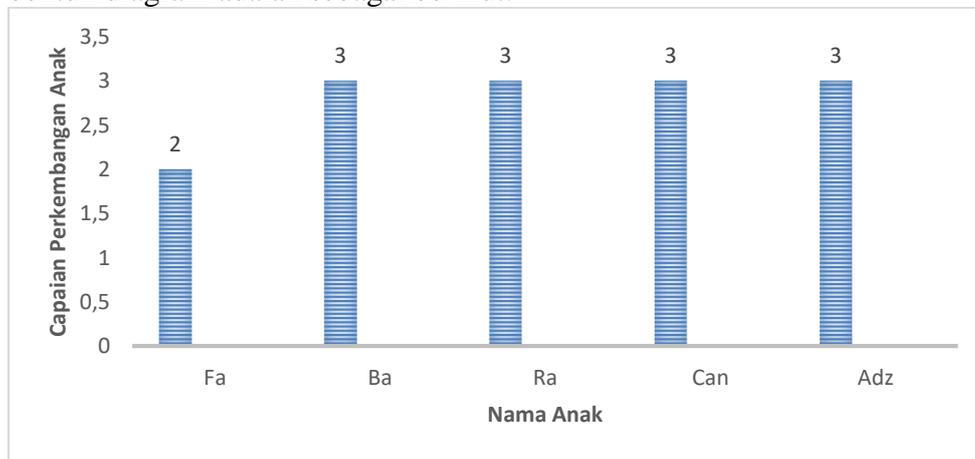
Gambar 7. Diagram Hasil Kemampuan Lambang Bilangan Siklus II

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa ada 3 anak mencapai mulai berkembang (MB) dan 2 anak mencapai berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang belum mencapai tingkat pencapaian perkembangan yaitu sebesar 60% (MB), sedangkan 40% mencapai standar tingkat

pencapaian perkembangan. Pada siklus II ini mengalami peningkatan sebesar 20% dari kondisi pada siklus I.

c. Siklus III

Hasil observasi kemampuan mengenal bilangan siklus III apabila digambarkan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Hasil Kemampuan mengenal bilangan Siklus III

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa ada 1 anak mencapai mulai berkembang (MB) dan 4 anak mencapai berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang belum mencapai tingkat pencapaian perkembangan yaitu sebesar 20% (MB), sedangkan 80% mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan. Pada siklus III ini mengalami peningkatan sebesar 20% dari kondisi pada siklus II. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media loose parts yang bervariasi dan menarik di Kelompok B TK IT Khalifah Centre dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pengamatan pada siklus I, II dan siklus III perbaikan pengembangan. Secara kuantitatif, berdasarkan gambar 11, telah terjadi peningkatan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dari kondisi siklus 1 20%, siklus II sebesar 40%, dan pada siklus III sebesar 80%. Hal ini sudah sesuai dengan target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu perbaikan pembelajaran berhasil apabila tingkat pencapaian perkembangan anak dalam kemampuan mengenal lambang bilangan telah berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 80% dari jumlah anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ar, H. E. S. (2014). Penelitian tindakan kelas.
Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
Bhakti, C. P., & Kurniawan, S. J. (2020, September). Konsep Psikoedukasi Berbasis Blended Learning bagi Remaja di Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* (pp. 52-60).
Masitoh. (2011). Strategi Pembelajaran TK. Universitas Terbuka

- Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. (2018). Implementasi Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Field Trip. In *Seminar Nasional dan Call for Paper "Membangun Sinergitas Keluarga dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas* (pp. 217-225).
- Sujiono, D. (2011). Metodologi Pengembangan Kognitif.
- Suparno, Paul, 2001, Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Yogyakarta: Kanisius.
- 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.