

Meningkatkan Kemampuan Membilang melalui Permainan Menggunakan Kubus Angka pada Anak Kelompok A

Enung Sumiati

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Bandung
Bandung, Indonesia
enung022@gmail.com

Abstract— This research is to improve the ability to numerate through games using number cubes in children of group A Kober Amalia, Astanaanyar District, Bandung. This research is classroom action research. The implemented 4 cycles refer to the Kemmis and Taggart models. The subjects of this study were 12 children from Group A Kober Amalia, Astana Anyar District, Bandung, consisting of 4 boys and 8 girls. Data collection method used in this study is the method of observation. The data analysis technique used in this research is descriptive qualitative. Indicator of success in this study if the results of 75% of all children who reach the criteria develop according to expectations. The results showed that the ability to numerate children could increase through play using the cube of numbers. The initial condition of the children's ability to develop as expected reached 8.33%. after the implementation of the first cycle of action, the ability to numerate children increased to the criteria of development according to expectations quite well with a percentage of 25%, in cycle II, the ability to numerate children increased with the criteria of developing according to expectations reaching 58.33% in the third cycle the criteria for developing according to expectations reached 66.67%, and in the fourth cycle, the ability to count the children increased very well with the criteria for developing as expected reaching 83.33%. The steps of implementing the action to improve the ability to numerate children with games using number cubes include: 1) preparing the number cube media to be used, 2) introducing media cube numbers and explaining how to use them, 3) introducing numerical items and pictures of objects, 4) singing the Number song, 5) making some arrangements, and 6) giving rewards to children.

Keywords—Numbers Ability, Number Cube Games, Children Group A

Abstrak—Penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membilang melalui permainan menggunakan kubus angka pada anak kelompok A Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Yang dilaksanakan 4 Siklus mengacu pada model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian ini adalah 12 anak Kelompok A Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini jika hasil 75% dari seluruh anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membilang anak dapat meningkat melalui permainan menggunakan kubus angka. Kondisi

awal kemampuan membilang anak berkembang sesuai harapan mencapai 8.33%. setelah dilaksanakan tindakan siklus I, kemampuan membilang anak meningkat pada kriteria berkembang sesuai harapan cukup baik dengan presentase 25 %, pada siklus II, kemampuan membilang anak meningkat dengan kriteria berkembang sesuai harapan mencapai 58,33% pada siklus III kemampuan membilang anak meningkat baik, dengan kriteria berkembang sesuai harapan mencapai 66,67%, dan pada siklus IV, kemampuan membilang anak meningkat sangat baik dengan kriteria berkembang sesuai harapan mencapai 83,33%. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan kemampuan membilang anak dengan permainan menggunakan kubus angka antara lain: 1) menyiapkan media kubus angka yang akan digunakan, 2) memperkenalkan media kubus angka dan menerangkan cara menggunakannya, 3) mengenalkan item-item angka dan gambar benda, 4) menyanyikan lagu Angka, 5) membuat beberapa pelaturan, dan 6) memberi reward kepada anak.

Kata Kunci—Kemampuan Membilang, Permainan Kubus Angka, AnakKelompok A

I. PENDAHULUAN

Salah satu aspek perkembangan yang mendapat stimulasi dan perhatian di PAUD yakni aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menurut Piaget (Masnopal, 2018: 290-291) mengklasifikasi empat tahap perkembangan kognitif manusia sejak lahir sampai dewasa. Dua fase awal terjadi pada anak usia dini yaitu: tahap sensori motor dan tahap pra-operasional. Anak usia 4-5 tahun berada pada tahap pra-operasional karena pada tahap ini merupakan permulaan anak mengorganisasi kemampuan berfikir, meskipun belum stabil.

Kognitif adalah proses kemampuan berpikir yaitu, kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011: 47). Kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan beradaptasi, dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari. Aspek perkembangan kognitif dapat dikembangkan dalam belajar matematika. Usia pada masa ini umumnya mengalami ketertarikan besar terhadap angka. Salah satu kemampuan yang sangat penting untuk dikembangkan dalam membekali mereka untuk bekal saat ini dan dimasa depan yaitu dengan dibekali belajar matematika sejak usia dini.

Matematika pada anak usia dini dapat dikenalkan melalui permainan yang dilakukan setiap hari oleh anak dengan orang disekeliling anak. Menurut Gessel dan Amatruda (Susanto, 2011:59). Pada anak usia 4-5 tahun yaitu masa belajar matematika. Matematika yang diberikan ke anak bersifat sederhana, namun tepat dan mengena serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terus terlatih dan berkembang sehingga anak dapat menguasai dan bahkan menyenangi matematika tersebut (Susanto, 2011: 99). Anak belajar matematika seperti menyebutkan lambang bilangan, menghitung urutan bilangan dan penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda disekitar anak.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 4-5 tahun yakni: membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan Sehingga diperoleh indikator dari perkembangan kognitif pada kemampuan membilang pada anak usia 4 sampai 5 tahun yang meliputi menyebutkan/menunjuk lambang bilangan 1-10 secara urut, mengurutkan lambang bilangan 1-10, dan membilang banyak benda 1-10.

Mengingat pentingnya kemampuan membilang pada anak usia dini, maka anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dirinya yang dapat mengembangkan kemampuan membilang. Membilang merupakan aktivitas sangat penting karena membilang banyak dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, belajar membilang harus dimulai sejak kanak-kanak. Berbagai cara dapat dilakukan untuk mengenalkan angka-angka pada anak usia dini salah satunya dengan cara bermain sehingga anak merasa senang dan tertarik.

Bermain dapat melatih anak menggunakan kemampuan kognitifnya, dapat mengembangkan kreativitas, dapat melatih kemampuan bahasa, dan dapat meningkatkan kepercayaan emosinya. Menurut Piaget (Masnopal, 2015: 37) meyakini bahwa bermain mempunyai kekuatan kognitif, bermain dapat menaikkan struktur mental melalui penggunaan tanda-tanda (*sign*) dan alat-alat (*tools*) yang kemudian menaikkan perkembangan bahasa dan berpikir.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tanggal 5 Agustus 2019 pada anak kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astananyar Bandung terkait dengan kemampuan membilang, mengurutkan lambang bilangan, dan membilang banyak benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) yang dimiliki anak belum maksimal karena dari hasil observasi menunjukkan bahwa dari anak kelompok A memiliki kemampuan membilang mayoritas sangat rendah. Hal ini dikarenakan guru dalam memberi materi pembelajaran secara ceramah dan langsung kepada anak dengan memberi tugas yang berupa LKA membuat anak kurang mampu dalam memproses, mengingat, dan memahami kembali informasi yang telah diberikan. Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan membilang kurang optimal. Media yang digunakan masih terbatas dan belum bervariasi,

kreatif dan menarik. Sehingga anak kurang tertarik dan kurang jelas dengan apa yang disampaikan guru.

Dampak dari proses pembelajaran tersebut, hasil perkembangan kemampuan membilang anak pada kelompok A di Kober Amalia kecamatan Astananyar Bandung masih rendah. Hal ini dilihat pada observasi awal dari jumlah 12 orang anak, terdapat 1 anak (8,33%) yang sudah mencapai indikator yang ditentukan yaitu dengan kriteria berkembang Sesuai Harapan (BSH). Mencermati kondisi kegiatan pembelajaran perkembangan kognitif yang berlangsung sebagaimana digambarkan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas melalui permainan menggunakan kubus angka. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam kemampuan membilang melalui permainan menggunakan kubus angka pada anak kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astananyar Bandung 2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok A Kober Amalia Kecamatan Astananyar Bandung melalui permainan menggunakan kubus angka.

II. LANDASAN TEORI

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini pada aspek perkembangan kognitif mengungkapkan bahwa anak usia 4-5 tahun seharusnya telah mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep dan mengenal lambang bilangan.

Perkembangan kognitif menurut Piaget (Masnopal, 2018: 290-291) mengklasifikasi empat tahap perkembangan kognitif manusia sejak lahir sampai dewasa. Dua fase awal terjadi pada anak usia dini yaitu: tahap sensori motor dan tahap pra-operasional. Anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional dimana pada tahap ini anak belajar menggunakan dan mempresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata, pemikirannya masih bersifat egosentris. Piaget membagi pengetahuan anak kedalam tiga kategori yaitu pengetahuan fisik anak-anak, pengetahuan sosial anak dan pengetahuan logis matematis pengetahuan logis matematis adalah menyusun hubungan tentang benda-benda seperti sama dan berbeda, lebih dan kurang, mana yang sekelompok, berapa banyak dan seberapa banyak.

Piaget menyatakan bahwa peserta didik pada usia 2-7 tahun sedang berada pada tahap pra-operasional, maka pengetahuan matematika atau kegiatan berhitung pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut: 1. Tahap konsep pengertian, pada tahap ini anak akan berekspressi menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan dilihatnya. 2. Tahap transmisi atau peralihan, tahap peralihan dari konkret ke lambang. Tahap ini dimana peserta didik sudah mulai memahami lambang.

Permainan menggunakan kubus Kubus angka dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk merangsang perkembangan kognitif anak khususnya dalam membilang dan mengenal lambang bilangan.

Seperti yang dikatakan Montessori (Tedjasaputra, 2001: 87) menciptakan kubus yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa terlalu dibimbing. Permainan ini juga memungkinkan anak secara mandiri. Kubus angka diciptakan oleh peneliti merupakan permainan untuk anak dalam penbuatannya peneliti menciptakan kubus dengan ukuran 15x15x15cm. Dan salah satu sisi kubus terdapat lambang bilangan 1-10 agar memudahkan anak membedakan setiap lambang bilangan peneliti membuat lambang bilangan dengan kertas lipat yang berwarna warni sehingga anak dapat mengenal bentuk bilangannya dan menarik untuk anak. Dalam pembuatannya kubus angka yang dipergunakan sebagai media pembelajaran semenarik mungkin sehingga anak semangat dan antusias dalam memainkannya. Kubus angka dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk merangsang perkembangan kognitif anak khususnya dalam kemampuan membilang. Permainan menggunakan kubus angka dapat dimainkan dengan tiga perintah sesuai dengan indikator. Perintah pertama Indikator membilang lambang bilangan 1-10 secara urut. Disini anak maju satu persatu kedepan kemudian membilang lambang bilangan yang terdapat pada kubus angka. Perintah kedua indikator mengurutkan lambang bilangan 1-10 secara urut. Anak maju kedepan satu persatu kemudian menyusun kubus angka yang sudah diacak dan disusun kembali diatas meja. Perintah ketiga indikator membilang banyak benda 1-10. Anak maju kedepan satu persatu kemudian anak mengambil salah satu angka yang sudah diacak selanjutnya di perlihatkan sambil di sebutkan angkanya, setelah itu anak mengambil gambar dan membilang satu persatu diletakan di atas kubus angka sesuai angka yang diambilnya

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menyebutkan bawasannya motivasi belajar sangat diperlukan sebagai semangat belajar untuk anak. Dalam hal ini perang guru sangat diperlukan guna menumbuhkan semangat belajar dalam diri anak. Hal ini sesuai dengan prinsip motivasi adalah para siswa harus senantiasa didorong untuk berusaha sesuai dengan tuntutan belajar (Mohammad Surya, 2004: 63). Peningkatan kemampuan membilang melalui permainan menggunakan kubus angka pada kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung mendapatkan hasil yang berbeda pada setiap siklus nya berikut ini uraian hasil kemampuan membilang dari masing-masing siklus.

A. Tahap Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti mengadakan pra siklus bersamaan dengan guru kelas. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan kemampuan membilang pada anak kelompok A di Kober Amalia masih rendah. Hanya terdapat 1 anak dari 12 anak yang kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai presentase (8,33%) anak belum mendapatkan kriteria penilaian yang ditetapkan peneliti. Hasil kemampuan membilang anak

masih rendah karena kurangnya media pembelajaran, metode pembelajaran kurang bervariasi, serta kurangnya motivasi belajar yang diberikan oleh guru.

B. Tahap Siklus I

Pada tahap ini peneliti sudah menggunakan permainan menggunakan kubus angka untuk meningkatkan kemampuan membilang anak pada kelompok A di Kober Amalia kecamatan Astanaanyar Bandung. Hasil kemampuan membilang anak mengalami peningkatan dari tahap pra siklus ke tahap siklus I. Diketahui terdapat 3 anak dari 12 anak yang telah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai presentase mencapai (25%) kemampuan membilang sudah meningkat namun masih kurang dikarenakan masih banyak anak belum mengenal bentuk angka, dan dalam permainan anak masih bingung serta kurang.

C. Tahap Siklus II

Pada siklus II Peneliti menambah metode bernyanyi lagu "angka" untuk mengingatkan anak dalam mengenal bentuk angka. hal ini sesuai dengan pendapat Faddilah (2014: 44) bahwa dengan melalui bernyanyi dapat menumbuh-kan daya tarik dalam pembelajaran dan sebagai jembatan dalam mengingat materi pembelajaran Adapun hasil yang didapat yakni mengalami peningkatan dari siklus I ke tahap siklus II. Diketahui dari 12 anak ada 7 anak yang telah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai presentase mencapai (58,33%)

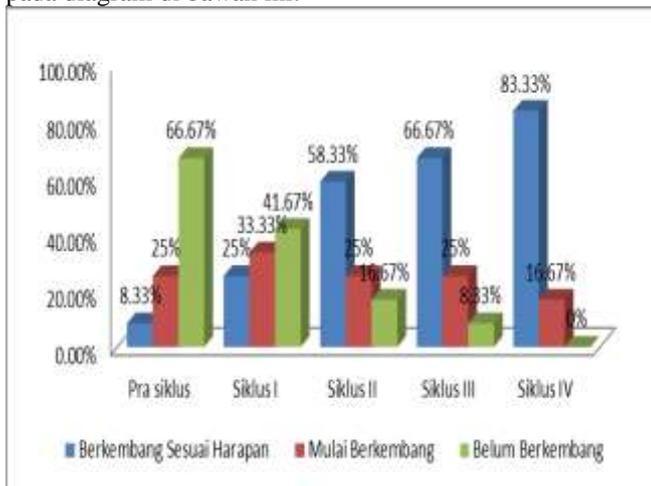
D. Tahap Siklus III

Pada siklus III ini peneliti berusaha membuat beberapa pelaturan yang harus dipatuhi selama proses kegiatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ali Muddlofir (2017: 120) bahwa metode penugasan dapat membina tanggung jawab, disiplin, dan kemandirian diluar pengawasan guru. sehingga pada saat anak melakukan kegiatan permainan menggunakan kubus angka keadaan kelas tetap kondusif. Kemudian peneliti dan guru mitra membagi kelompok menjadi dua kelompok supaya permainan lebih menarik. Adapun hasil yang didapat yakni terdapat peningkatan dari siklus II ke tahap siklus III. Diketahui dari 12 anak ada 9 anak yang telah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai presentase mencapai (66,67%) peningkatan di siklus III sudah meningkat dengan cukup baik namun belum mencapai indikator yang ditentukan yaitu (75%) jadi dilanjutkan kesiklus IV.

E. Tahap Siklus IV

Pada siklus IV ini permainan menggunakan kubus angka untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung dapat dikatakan berhasil. Sehingga penelitian dihentikan pada siklus IV. Hasil perolehan dari 12 anak ada 10 anak yang telah mencapai kriteria Berkembang sesuai Harapan (BSH) dengan nilai presentase mencapai (83,33%).

Hasil kemampuan membilang mengalami peningkatan dalam setiap siklus nya. hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil kemampuan membilang dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4. 10 Grafik Perbandingan Hasil Kegiatan Kemampuan Membilang

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang meningkatkan kemampuan membilang melalui permainan menggunakan kubus angka pada kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui permainan menggunakan kubus angka dalam meningkatkan kemampuan membilang dilaksanakan dengan disertai kegiatan pembelajaran yang bervariasi disetiap siklus. Untuk mengingatkan anak dalam pengenalan angka peneliti menggunakan metode bernyanyi "Angka" dengan tujuan agar anak lebih hapal bentuk dari masing-masing angka. peneliti dan guru memberikan penugasan aturan pada anak-anak untuk fokus dan kondusif dalam mengikuti kegiatan permainan menggunakan kubus angka. hal ini bertujuan untuk menjaga suasana kelas agar tetap kondusif pada saat proses pembelajaran melalui permainan menggunakan kubus angka.
2. Kemampuan membilang anak melalui permainan menggunakan kubus angka mengalami peningkatan dari masing-masing siklus. Pada tahap pra siklus kiterria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (8,33%), pada siklus I kemampuan membilang dengan kriteria berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (25%), pada siklus II kemampuan membilang dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (58,33%), pada siklus III dengan kiterria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (66,67%) dan pada siklus IV dengan Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (83,33)

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto S, Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [2] Departemen Pendidikan & Kebudayaan RI. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD. Jakarta: Departemen Pendidikan & Kebudayaan RI.
- [3] Masnipal, 2018. *Menjadi Guru Paud Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [4] Mursid. 2017. *Pengembangan Pembelajaran Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Rochiati, Wiriadatnaja. 2014. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja
- [6] Tedjasaputra, S, Mayke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Indonesia.
- [7] Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional