

PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN SUNDA MANDA PADA ANAK KELOMPOK A TKIT AR-RAHMAAN 1 PRAMBANAN, SLEMAN, YOGYAKARTA

IMPROVING THE ABILITY TO RECOGNIZE NUMBERS 1-10 THROUGH THE SUNDA MANDA GAME IN GROUP A CHILDREN IN TKIT AR-RAHMAAN 1 PRAMBANAN, SLEMAN, YOGYAKARTA

Oleh: Aprilia Wahyuning Fitri, paud/pgpaud fip uny
apriawfitri@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan sunda manda pada anak Kelompok A di TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan Sleman Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek Penelitian adalah 15 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan sunda manda pada anak Kelompok A di TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan Sleman Yogyakarta. Peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 dapat dilihat saat hasil observasi pra tindakan 56,29% dalam kategori cukup, setelah dilakukan tindakan pada Siklus I meningkat menjadi 68,64% dalam kategori baik, pada Siklus II meningkat lagi menjadi 90,12% dalam kategori sangat baik. Perbaikan pembelajaran yang dilakukan yaitu permainan sunda manda dilakukan secara bertahap agar tidak terlalu lelah.

Kata kunci: *kemampuan mengenal angka 1-10, permainan sunda manda*

Abstract

This study aims at improving the ability of kindergarteners to recognize numbers of 1-10 through Sunda Manda game in Group A children in TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan of Sleman, Yogyakarta. This study was a collaborative action research. The subjects of the study were 15 children, consisting of 7 boys and 8 girls. The data collection method is done through observation and tests. The data analysis technique used was quantitative descriptive method. The results that there is an improvement in ability to recognize number 1-10 through sunda manda game in Group A children in TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan of Sleman, Yogyakarta. The improvement in ability to recognize numbers 1-10 can be seen during the observation of the pre-action 56.29% in the enough categories, after the action on the first cycle increased to 68.64% in good categories, and on the second cycle increased to 90.12% in very good categories. The improvement made in teaching and learning is the sunda manda game done gradually so it is not too exhausting.

Keywords: ability to recognize numbers 1-10, sunda manda game.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang penting khususnya bagi tumbuh kembang anak. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang

ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. PAUD memberikan layanan kepada anak usia dini untuk memberikan stimulasi-stimulasi agar anak dapat

tumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan dan perkembangan anak akan bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya.

Anak usia dini disebut *golden age* karena pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif, dan bahasa berlangsung dengan sangat pesat (Slamet Suyanto, 2005: 6). Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan dasar anak yang perlu untuk dikembangkan melalui pemberian stimulus. Stimulasi yang diberikan sejak dini akan berdampak saat dewasa kelak. Stimulasi dalam pembelajaran dan pengalaman yang didapat oleh anak akan mengembangkan kognitif anak. Stimulasi-stimulasi perlu diberikan secara optimal oleh guru ataupun orang tua untuk memberi kesempatan pada anak memahami hal-hal baru.

Anak usia taman kanak-kanak berada di perkembangan kognitif telah memiliki kemampuan dasar pengetahuan alam sekitar dan tentang matematika. Perkembangan pengetahuan alam sekitar pada anak dilihat dari kemampuan menyebutkan nama objek yang ada disekitarnya, menjelaskan tentang peristiwa yang terjadi, serta hal-hal lainnya. Perkembangan matematika dapat dilihat dari kemampuan anak dalam konsep bilangan, menghitung batas tertentu dan bahkan ada yang telah dapat melakukan operasi hitung secara sederhana (Martini Jamaris, 2006 : 43).

Matematika merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Slamet Suyanto, 2005: 56). Beberapa contoh fungsi matematika dalam kehidupan adalah belanja, menghitung benda, dan memahami waktu. Matematika dapat dikenalkan anak sejak dini

sesuai dengan tahapan perkembangannya. Menurut Piaget (Slamet Suyanto, 2005: 161) tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Bukan agar anak dapat cepat berhitung namun memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir. Anak usia dini bukan hanya belajar matematika sebagai persiapan untuk memahami konsep matematika pada tingkat yang lebih tinggi namun hal yang penting adalah matematika digunakan untuk mengajarkan anak berpikir logis. Konsep matematika yang perlu dikenalkan pada anak yaitu berhubungan dengan lambang bilangan atau angka. Pengenalan angka sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya.

Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Sudaryanti, 2006: 4). Kesalahan yang sering terjadi pada praktek pembelajaran mengenal bilangan adalah guru sering kali menggunakan buku tulis maupun menuliskannya di papan tulis. Hal tersebut dapat membuat anak menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran mengenal lambang bilangan merupakan hal yang membosankan. Guru harus menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep lambang bilangan tersebut.

Pengenalan konsep angka kepada anak, memerlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Kegiatan bermain yang menyenangkan memiliki ciri-ciri meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Slamet Suyanto, 2005: 26). Selain itu, melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut.

Kegiatan bermain ada yang disebut dengan permainan, permainan adalah berbagai kegiatan yang dilakukan bersama-sama atau sendiri secara menyenangkan. Permainan tradisional juga bisa memberikan rasa senang pada anak sehingga bisa diikalkukan di kegiatan pembelajaran di TK. Permainan tradisional perlu di lestarikan karena banyak sekolah tidak menggunakan permainan tradisional sebagai kegiatan di sekolah. Salah satu permainan tradisional yang sering dikenal anak yaitu dakon, ular tangga, sunda manda dan lain-lain. Permainan sunda manda dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak. Permainan sunda manda adalah permainan dengan cara meloncat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian, perlengkapannya menggunakan sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk

bermain. Permainan ini sangat cocok untuk mengenal angka karena terdiri dari kotak-kotak yang berisi gambar angka dan anak melompat menggunakan satu kaki sehingga permainan ini menyenangkan untuk anak.

Berdasarkan hasil observasi awal bulan Desember tahun 2015 di TKIT Ar-Rahmaan I pada anak kelompok A terlihat kemampuan anak untuk berhitung rendah. Hasil ini buktikan dari ketika anak diminta untuk menyebutkan angka hanya sejumlah 13 anak yang mampu, untuk melengkapi dan mengurutkan angka hanya sejumlah 8 anak yang mampu, untuk menulis angka hanya sejumlah 4 anak yang mampu, dan memasang angka dengan jumlah benda hanya sejumlah 4 anak yang mampu. Data lengkap dapat dilihat di lampiran halaman 1.

Mengenal angka dalam pembelajaran di kelas guru masih monoton yaitu menggunakan lembar kerja anak dan papan tulis, terlihat anak bosan dengan pembelajaran pengenalan angka. Kebosanan itu terlihat dari perilaku anak berbicara sendiri dengan temannya ketika guru menerangkan, anak bermain sendiri, anak duduk dengan kepala ditaruh di meja dan terkadang anak tidak selesai mengerjakan tugas dari guru dan malah mencontek tugas temannya.

Berdasarkan observasi dan kenyataan tersebut penelitian tindakan kelas mencoba untuk memperbaiki keadaan kelas yang tidak menyenangkan dalam mengenal angka dengan permainan sunda manda. Diperlukan langkah-langkah inovasi perlu dikenalkan agar terjadi peningkatan kemampuan anak. Kemampuan mengenal angka diharapkan dapat meningkat

pada anak kelompok A di TKIT Ar-Rahmaan I Prambanan.

Kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 haruslah yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak agar meningkatkan ketercapaian pembelajaran di dalam kelas. Karakteristik anak usia dini pada umumnya masih sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, anak cepat teralihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan. Untuk mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan pada anak, dibutuhkan kegiatan yang bervariasi serta dapat menarik minat dan perhatian anak.

Upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 dilakukan dengan menggunakan permainan *sunda manda* yang diberi variasi angka dan gambar. Perlengkapan yang digunakan yaitu *puzzle* atau rantai sebagai alasnya, kemudian alasnya akan diberi angka (1-10), diberi tulisan angka “satu, dua, tiga”, dan diberi gambar simbol yang berjumlah angka seperti gambar empat bintang atau gambar enam bunga.

Kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak tidak hanya sekedar mengenal lambang dari suatu bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu bilangan. Pengenalan angka merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenal angka yaitu anak yang memiliki kesanggupan untuk mengetahui makna dan simbol yang melambangkan banyaknya suatu benda.

Kemampuan mengenal angka 1-10 yang hanya berupa hafalan menjadikan anak sekedar mengetahui lambang bilangan tanpa mengetahui makna dari bilangan tersebut. Anak yang sekedar menghafal lambang bilangan akan merasa kesulitan dalam menyelesaikan suatu masalah yang berhubungan dengan bilangan. Konsep yang belum matang menjadikan anak bingung jika dihadapkan dengan persoalan yang berhubungan dengan bilangan. Oleh karena itu, sangat penting mengenalkan angka pada anak sejak usia dini.

Mengenalkan angka pada anak usia dini bukan merupakan hal yang mudah. Anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikir memerlukan sebuah kegiatan yang disukai anak untuk memudahkan anak dalam mengenal angka menuntut anak untuk berpikir abstrak. Salah satu kegiatan yang tepat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan adalah bermain. Bermain kegiatan yang menyenangkan untuk anak sehingga mengenalkan angka dengan tepat melalui bermain.

Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar di TK dan dapat memacu perkembangan kognitif anak. Keterlibatan kognitif dalam kegiatan bermain ini bergerak dari pelibatan kemampuan kognitif secara sederhana kepada kemampuan kognitif yang lebih tinggi. Seperti permainan yang dilakukan dalam permainan matematika juga salah satu bentuk permainan yang melibatkan aktivitas kognitif yang lebih tinggi seperti menyebutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang dimaksud, dan lain-lain (Martini Jamaris, 2006 :120).

Menurut Sukirman Dharmamulya (2008: 145-147) permainan sunda manda adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan ini dilakukan menurut keinginan para pemainnya, dapat dilakukan pada waktu kapan saja dan dimana saja. Permainan sunda manda ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Sunda manda mengandung unsur melatih keterampilan dan ketangkasan, para pemainnya bermain secara individual bukan secara kelompok.

Permainan sunda manda biasanya dilakukan oleh anak yang berusia 7 keatas. Namun, agar cocok digunakan untuk anak usia dini maka dilakukan sebuah variasi permainan. Variasi permainan tersebut tetap masih dilakukan di lantai atau halaman kemudian di beri angka dan gambar. Perlengkapan yang lain yang digunakan yaitu *puzzle* yang terbuat dari *spons* sebagai alasnya dan diberi gambar atau tulisan, kemudian peraturannya tetap menggunakan *gacuk* untuk melempar ke petak yang dituju, dan anak menggunakan satu kaki, dua kaki dalam melompat dan berjalan. Cara bermainnya yaitu anak dapat menentukan sendiri siapa yang pertama atau anak berbaris antri menunggu giliran anak dalam melakukan permainan tersebut.

Langkah-langkah permainan sunda manda yang sudah divariasikan yaitu diawali dengan anak diberi kebebasan melempar *gacuk* ke petak manapun. Di dalam petak ada gambar dan tulisan angka. Apabila anak melempar *gacuk* pada petak ketiga terdapat gambar angka 3 maka

anak harus memasang gambar benda berjumlah 3 dipetak tersebut, dan apabila anak melempar *gacuk* pada petak ketiga terdapat gambar benda berjumlah 3 maka anak harus memasang gambar angka 3 dipetak tersebut. Setelah itu anak akan melompati petak ketiga dan begitu seterusnya. Dalam penilaiannya dapat dilihat dari berapa kali anak memasang gambar benda atau angka dipetak dengan benar. Semakin anak memasang angka atau gambar benda dan mengikuti perintah dengan benarmaka semakin baik nilainya. Variasi area permainan sunda manda dapat dilihat pada gambar 1 seperti di belakang ini:



Gambar 1. Variasi Permainan Sunda Manda

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan pengembangan model Kemmis dan Mc Taggart, yaitu model spiral yang artinya siklus pembelajaran yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan, jadi semakin lama kemampuannya semakin meningkat, di mana dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, tindakan dan pengamatan, dan refleksi serta perbaikan rencana (Suharsimi Arikunto, 2006: 92).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan bulan Maret pada Semester II Tahun Ajaran 2015/2016. Tempat penelitian dilaksanakan di Kelompok A TKIT Ar-Rahmaan I yang beralamat Brintikan, Tirtomartani, Kalasan, Sleman Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah semua anak Kelompok A TKIT Ar-Rahmaan I Prambanan Sleman Yogyakarta tahun 2015, yang terdiri dari 15 anak dengan rincian 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

Prosedur

Penelitian tindakan yang dilakukan terdiri dari dua siklus, yang masing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga kali tatap muka. Rencana tindakan pada masing-masing siklus dalam penelitian ini dibagi dalam empat tahap yaitu:

1. *Planning* (perencanaan).

Peneliti dan guru kelas merancang kegiatan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak berupa membuat RKH dan alat yang digunakan.

2. *Acting* (pelaksanaan) dan *observing* (pengamatan).

Pelaksanaan kegiatan sesuai Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dipersiapkan peneliti. Pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kesesuaian antara rencana dan aktivitas guru serta anak-anak dalam melakukan kegiatan KBM, minat dan perilaku anak ketika melaksanakan proses pembelajaran.

3. *Reflecting* (refleksi).

Refleksi dilakukan melalui diskusi untuk memberikan penilaian proses yang sudah dilakukan, permasalahan yang muncul dan hal-hal yang berhubungan dengan tindakan yang dilakukan. Selanjutnya peneliti mencari solusi dari permasalahan yang mungkin timbul dan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian kemampuan mengenal angka 1-10 ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi dan tes. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran untuk melihat langsung bagaimana kemampuan anak mengenal angka dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis berupa LKA, yang dilakukan pada saat anak mengerjakan kegiatan dalam proses pembelajaran. Tes berikutnya adalah tes lisan yang dilakukan dengan *flashcard*. Pelaksanaan tes tertulis ataupun tes lisan ini tetap dengan pedoman belajar sambil bermain sehingga anak tidak merasa jika diberikan tes karena usianya yang masih kecil.

Instrumen dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan lembar observasi yang bertujuan agar pengambilan data yang berhubungan dengan permainan sunda manda dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

Penelitian ini menggunakan observasi sistematis yaitu observasi dengan menggunakan instrumen yang terdapat pada Tabel 1 kisi-kisi

observasi kemampuan mengenal angka 1-10 berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10

Variabel	Indikator	Teknik pengumpulan data
Kemampuan mengenal angka 1-10	Membilang atau menyebutkan angka dari 1-10	Tes lisan
	Mengurutkan angka 1-10	Tes tulis dan observasi
	Menghubungkan atau memasangkan angka dengan jumlah benda	Observasi

Tabel 1 di atas menunjukkan kisi-kisi instrumen penelitian observasi kemampuan mengenal angka 1-10. Berikut rubrik penilaian instrumen observasi tentang mengenal angka 1-10:

Tabel 2. Rubrik Penilaian Instrumen Kemampuan Mengenal Angka 1-10.

Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
Kemampuan anak menyebutkan angka dari 1-10	Jika anak sudah mampu menyebutkan angka 7-10	3
	Jika anak mampu menyebutkan angka 4-6	2
	Jika anak mampu menyebutkan angka 1-3	1
Kemampuan anak mengurutkan angka 1-10	Jika anak mampu mengurutkan angka 7-10	3
	Jika anak mampu mengurutkan angka 4-6	2
	Jika anak mampu mengurutkan angka 1-3	1
Kemampuan anak memasangkan angka dengan jumlah benda	Jika anak mampu memasangkan 3 angka/ benda dengan jumlah yang sesuai	3
	Jika anak mampu memasangkan 2/ benda angka dengan jumlah yang sesuai	2
	Jika anak mampu memasangkan 1 angka/ benda dengan jumlah yang sesuai	1

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskripsi kuantitatif. Deskripsi kuantitatif adalah deskripsi data yang memiliki karakteristik yang dapat di tampilkan dalam bentuk angka. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung dan

dokumentasi pada proses pembelajaran mengenal angka 1-10 di Kelompok A TKIT Ar-Rahmaan I Prambanan.

Hasil yang diperoleh dari observasi pembelajaran akan dianalisis, sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Disamping itu seluruh data yang digunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilakukan menggunakan rumus yang telah dikemukakan oleh Ngalim 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

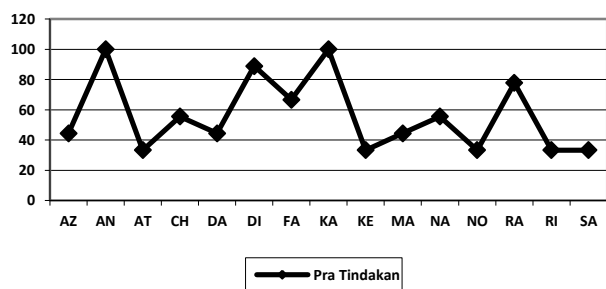
Suharsimi Arikunto (2010: 44) mengemukakan bahwa keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya kriteria presentasi kesesuaian yaitu;

1. Kesesuaian kriteria (%): 0-20 = Sangat Kurang
2. Kesesuaian kriteria (%): 21-40 = Kurang
3. Kesesuaian kriteria (%): 41-60 = Cukup
4. Kesesuaian kriteria (%): 61-80 = Baik
5. Kesesuaian kriteria (%): 81-100 = Sangat Baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Pra Tindakan

Pra tindakan dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal anak sebelum dilakukan tindakan. Peneliti mengamati kemampuan mengenal angka pada anak. Pembelajaran tentang mengenal angka kelompok A TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan adalah menggunakan alat untuk mengenal angka yang sudah dibuat dan anak memasangkan angka dengan jumlah benda. Anak

diminta menyebutkan angka menggunakan alat untuk mengenal angka yang sudah dibuat dengan cara mengambil 3 angka pada kantong, kemudian anak mengurutkan angka yang sudah tersedia. Anak diminta memasang angka dengan jumlah benda. Adapun hasil pengamatan kemampuan mengenal angka 1-10 anak sebelum dilakukan tindakan adalah:



Grafik 1. Data Kumulatif Observasi Kemampuan mengenal angka 1-10 Setiap Anak Selama Pra Tindakan

Peneliti mengamati bahwa saat kegiatan pembelajaran di kelas terlihat guru masih monoton yaitu menggunakan lembar kerja anak dan papan tulis, terlihat anak bosan dengan pembelajaran pengenalan angka. Kebosanan itu terlihat dari perilaku anak berbicara sendiri dengan temannya ketika guru menerangkan, anak bermain sendiri, anak duduk dengan kepala ditaruh di meja dan terkadang anak tidak selesai mengerjakan tugas dari guru dan malah mencontek tugas temannya.

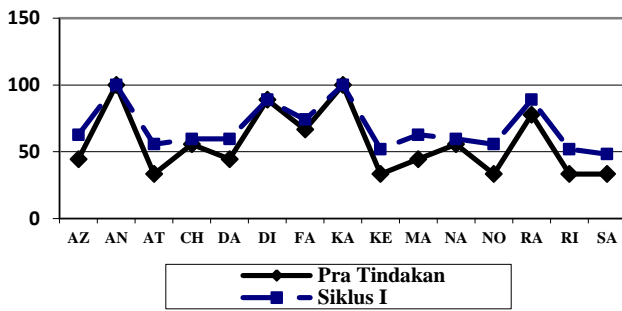
Dari hasil penelitian tersebut perlu adanya upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan yang dilakukan adalah mengenalkan angka 1-10 melalui permainan sunda manda.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan tema Alat Komunikasi. Pada siklus I tindakan guru kelas melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan pada hari sebelumnya. Pelaksanaan tindakan ini bersifat luwes atau terbuka terhadap perubahan sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan. Kegiatan yang ada pada Siklus I ini terdiri dari kegiatan menyebutkan angka 1-10 menggunakan flashcard, mengurutkan angka angka 1-10 dengan LKA, memasang gambar angka atau gambar benda pada petak sunda manda. Kegiatan dilaksanakan di kelas pada saat proses KBM berlangsung.

Pada siklus I ini kegiatan permainan sunda manda untuk mengenal angka 1-10 dilakukan dengan membagi anak menjadi 2 kelompok. Perbedaan pada setiap pertemuan terletak pada gambar benda, dan flashcard yang digunakan untuk permainan, jadi sesuai dengan sub tema yang ditentukan. Pada pertemuan pertama dan kedua dengan sub tema macam-macam alat komunikasi dan fungsi alat komunikasi menggunakan gambar benda-benda alat komunikasi. Pertemuan ketiga dengan sub tema benda-benda pos menggunakan gambar benda dan *flashcard* benda-benda pos. Perbedaan gambar media yang digunakan ini bertujuan agar anak tidak bosan atau jenuh dengan kegiatan berhitung yang dilakukan.

Adapun hasil pengamatan kemampuan mengenal angka 1-10 setelah dilakukan tindakan pada Siklus I adalah sebagai berikut:



Grafik 2. Data Kumulatif Observasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Setiap Anak Selama Siklus I.

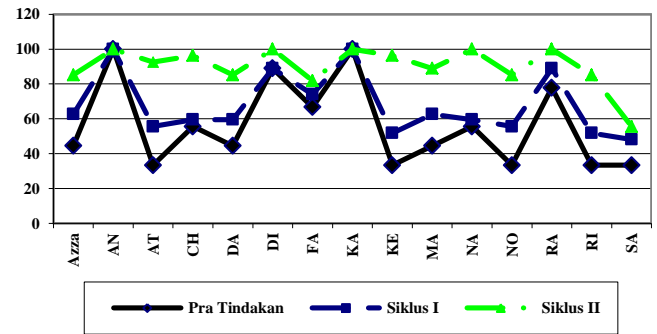
Berdasarkan analisis Siklus I, diketahui kekurangan yang terjadi yaitu permainan sunda yang dilakukan terlalu banyak membuat anak menjadi cepat lelah, maka peneliti dan guru kelas melakukan diskusi. Melalui berbagai pertimbangan maka pada Siklus II ini kegiatan mengenal angka 1-10 melalui permainan sunda manda dilakukan secara bertahap. Pada pertemuan pertama di area petak sunda manda terdapat angka 1-5, 6-10, dan 1-10, pertemuan kedua di area petak sunda manda terdapat gambar, dan pertemuan ketiga di area petak sunda manda terdapat angka dan gambar benda tujuannya agar anak tidak terlalu lelah bermain sehingga kemampuan yang ada akan meningkat.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan tema pekerjaan Tanah Airku. Tahap pelaksanaan tindakan Siklus II ini merupakan perbaikan dari Siklus I. Berdasarkan dari beberapa evaluasi dari Siklus I diharapkan pada Siklus II ini dapat memaksimalkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan sunda manda pada Kelompok A TKIT AR-Rahmaan 1 Sleman Yogyakarta. Kegiatan yang ada pada Siklus II ini tidak sama dengan Siklus I perbedaan kegiatan permainan sunda

manda dilakukan secara bertahap disetiap pertemuan.

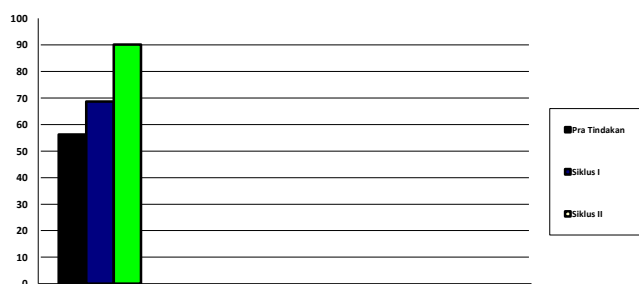
Adapun hasil pengamatan kemampuan mengenal angka 1-10 anak setelah dilakukan tindakan pada Siklus II adalah sebagai berikut:



Grafik 3. Data Kumulatif Observasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Setiap Anak Selama Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II merupakan hasil perbaikan terhadap kelemahan yang terjadi pada Siklus I. Berdasarkan data hasil pengamatan pada Siklus II ini, seluruh kemampuan mengenal angka 1-10 anak yang diamati sudah dalam kriteria sangat baik. Anak sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan permainan sunda manda sehingga kemampuan mengenal angka 1-10 dapat meningkat secara signifikan. Dengan demikian berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus II ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini telah tercapai dan kemampuan mengenal angka 1-10 anak berhasil ditingkatkan, sehingga penelitian ini dicukupkan sampai Siklus II.

Peningkatan keterampilan proses sains anak sebelum dilakukan tindakan, Siklus I, hingga Siklus II tampak pada grafik di bawah ini:



Grafik 4. Data Kumulatif Observasi Kemampuan mengenal Angka 1-10 Siklus II.

Keterampilan proses sains anak mengalami peningkatan yang signifikan. Sebelum dilakukan tindakan 56,26% berada dalam cukup, setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan Siklus II meningkat menjadi 68,64% pada Siklus I berada dalam kategori baik dan 90,12% pada Siklus II dalam kategori sangat baik

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru selama enam pertemuan dalam dua siklus bahwa kemampuan mengenal angka 1-10 anak kelompok A melalui permainan sunda manda mengalami peningkatan dan keberhasilan dalam penelitian. Kemampuan mengenal angka 1-10 yang diamati dalam penelitian ini antara lain menyebutkan 1-10, mengurutkan 1-10, dan memasang angka dengan jumlah benda 1-10 (Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009).

Permainan sunda manda diberikan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak di Kelompok A TKIT AR-Rahmaan 1 dilakukan menggunakan dua siklus. Pada Siklus I menggunakan desain kegiatan mengenal angka dengan variasi permainan sunda manda yang dilakukan secara berulang-ulang secara keseluruhan selama tiga kali pertemuan yaitu variasi permainan sunda manda dengan gambar angka, gambar benda dan menggabungkan gambar

angka dan gambar benda, secara individu sudah terjadi peningkatan. Menurut teori Gestalt tipe belajar matematika adalah kegiatan belajar matematika yang dilakukan secara *drill* atau berulang-ulang. Permainan sunda manda yang dilakukan secara berulang-ulang bisa meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10.

Pada Siklus I ini sudah terdapat beberapa peningkatan yang terjadi, namun masih ada anak yang belum terjadi perubahan. Oleh karena itu peneliti melanjutkan merencanakan Siklus II. Siklus I ini menghadapi kendala yaitu anak kelelahan karena setiap pertemuan melakukan 5 kali permainan sunda manda. Refleksi yang dilakukan oleh guru dan peneliti untuk membahas apa saja rencana perbaikan yang harus dilakukan selanjutnya. Siklus II dapat meningkat karena perbaikan yang dilakukan dari Siklus I. Pembelajaran Siklus II dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A melalui permainan sunda manda adalah kegiatan pembelajaran secara bertahap. Pada pertemuan pertama di area petak sunda manda terdapat angka 1-5, 6-10, dan 1-10, pertemuan kedua di area petak sunda manda terdapat gambar, dan pertemuan ketiga di area petak sunda manda terdapat angka dan gambar benda. Sesuai dengan pendapat dari (Sudaryanti, 2008: 8-13) kegiatan untuk mengenal angka 1-10 dilakukan secara bertahap pada penelitian Siklus II diawali dengan anak diajak untuk mengenalkan angka 1-10 terlebih dahulu, setelah itu dikenalkan pada gambar benda dengan jumlah 1-10. Kegiatan yang terakhir yaitu memasang gambar benda atau gambar angka dengan jumlah

yang sesuai petak. Anak setelah belajar melalui tiga tahapan yang disebutkan di atas mengalami peningkatan dalam mengenal angka 1-10. Berdasarkan penjabaran hasil yang telah diperoleh pelaksanaan kegiatan permainan sunda manda dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak kelompok A di TK IT AR-Rahmaan 1 Prambanan, Sleman, Yogyakarta.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka 1-10 dapat ditingkatkan melalui permainan sunda manda pada anak kelompok A di TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan Sleman Yogyakarta.

Permainan sunda manda dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak dilakukan dengan secara bertahap yaitu permainan sunda manda di petak sunda manda terdapat angka 1-6, 6-10, dan 1-10, kemudian permainan sunda manda dipetak sunda manda terdapat gambar benda dan yang terakhir permainan sunda manda di petak sunda manda terdapat angka dan gambar benda. Langkah-langkah yang dilakukan dalam permainan sunda manda adalah guru mempersiapkan alat peraga permainan sunda manda berupa *puzzle* yang sudah diberi angka/gambar benda kemudian guru mendemonstrasikan kegiatan permainan sunda manda serta aturan permainannya. Permainan yang dilakukan dengan berkelompok dan saling bergantian.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya mengelompokkan anak menjadi 1-5 anak untuk bermain sunda manda, kemudian anak yang lain mengerjakan tugas yang diberikan agar pada saat pelaksanaan permainan sunda manda tidak saling berebut dan mengganggu.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan permainan sunda manda sebagai kegiatan untuk meningkatkan pemahaman mengenal angka 1-10 di TK. Selain itu juga diharapkan dapat mengembangkan kegiatan lain untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak mengingat pemahaman mengenal angka merupakan dasar bagi perkembangan ilmu selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Martini Jamaris. (2005). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pardjono. (2007). *Panduan penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Permendiknas No. 58. (2009). *Standart pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Menejem Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Slamet Suyanto. (2005 a). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat.

- _____. (2005 b). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- _____. (2005 c). *Pembelajaran untuk anak TK*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan matematika anak usia dini*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan tradisional jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Zainal Arifin. (2011). *Penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.