

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SEBAGAI  
LAMBANG BANYAKNYA BENDA MELALUI MEDIA BENDA ALAM  
PADA ANAK KELOMPOK “A” TK AL-HUSNA YOGYAKARTA**

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Sri Rejeki  
NIM. 111112477016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MEI 2015**

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SEBAGAI  
LAMBANG BANYAKNYA BENDA MELALUI MEDIA BENDA ALAM PADA  
ANAK KELOMPOK "A" TK AL-HUSNA YOGYAKARTA

**PERSETUJUAN**

Artikel jurnal yang berjudul "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL  
ANGKA 1-10 SEBAGAI LAMBANG BANYAKNYA BENDA MELALUI  
MEDIA BENDA ALAM PADA ANAK KELOMPOK "A" TK AL-HUSNA  
YOGYAKARTA" yang disusun oleh Sri Rejeki, NIM 11111247016 ini telah  
disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Pembimbing Skripsi I,



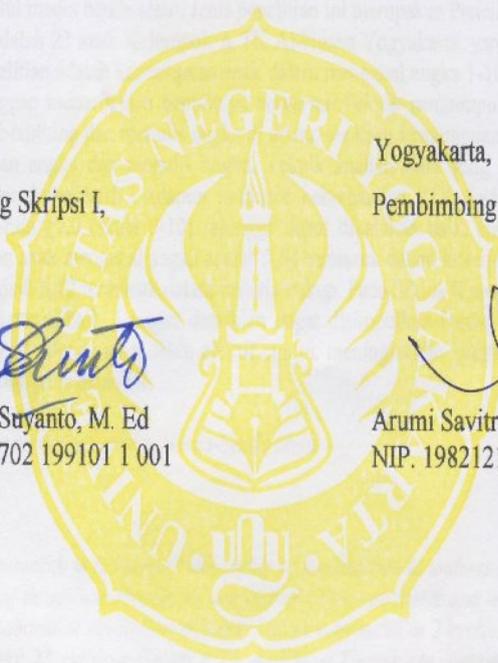
Dr. Slamet Suryanto, M. Ed  
NIP. 19620702 199101 1 001

Yogyakarta, Mei 2015

Pembimbing Skripsi II,



Arumi Savitri F, M. A.  
NIP. 19821218 200604 2 001



# **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SEBAGAI LAMBANG BANYAKNYA BENDA MELALUI MEDIA BENDA ALAM PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-HUSNA YOGYAKARTA**

## ***THE IMPROVING OF ABILITY TO UNDERSTAND THE NUMBERS 1-10 AS SYMBOLS OF THE QUANTITY OF OBJECTS THROUGH NATURAL OBJECTS FOR GROUP A OF TK AL-HUSNA YOGYAKARTA***

Oleh: Sri Rejeki, PPSD/PG-PAUD  
sri.alifah@yahoo.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda melalui media benda alam. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah 23 anak Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta, yang terdiri dari 9 laki-laki dan 14 perempuan. Objek penelitian adalah kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 dengan mempergunakan media benda alam yang dianggap menarik dan bentuknya bervariasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi kemampuan berhitung dan menulis angka di udara, tes lisan kemampuan mengenal angka dan tes tertulis kemampuan menebalkan angka dan menulis angka. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun indikator keberhasilan PTK dari keseluruhan jumlah nilai anak memperoleh nilai rata-rata  $\geq 7,0$  (skala 0-10) sehingga dapat dikatakan baik. Hasil penelitian menunjukkan pada Pratindakan kemampuan anak mengenal angka adalah 5,94 termasuk dalam kriteria kurang. Pada Siklus I nilai rata-ratanya meningkat menjadi 6,42 termasuk dalam kriteria cukup. Pada Siklus II rerata nilai anak meningkat menjadi 7,02 termasuk dalam kriteria baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain sambil belajar dengan menggunakan media benda-benda alam lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda pada anak TK.

Kata kunci: *kemampuan mengenal angka, benda-benda alam*

### **Abstract**

*The aim this research is to increase the ability of the children to understand numbers from one to ten that represent the numbers of things was through the use of real object attractive and interesting to children. The type of research was a collaborative classroom action research conducted in 2 cycles using Kemmis and Mc Taggart model. The subjects were 23 children Group A TK Al-Husna Yogyakarta, consisted of 9 boy and 14 girls. The object was the ability of children to understand numbers 1-10 as symbols the quantity of things. Data collection techniques used observation, oral test, and a written test. The ability to understand numbers was indicated by the ability to say the numbers, the ability to write the numbers the air, the ability to thicken numbers, and the ability to write the numbers. Data analysis technique used descriptive analysis. The results show the child's ability to recognize numbers before the action is 5.94 (in 10 scale). In the cycle I the average number understanding is 6.42 (in the criteria). In the cycle II the average number understanding increases to 7.02 (good criteria). Thus natural objects media effectively improve the ability to understand figures as a symbol of the many objects on kindergarten children.*

*Keywords: ability to know of numbers, natural objects*

## PENDAHULUAN

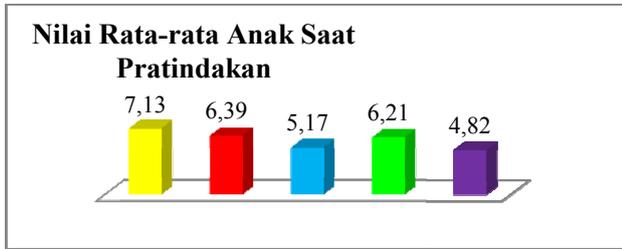
Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang penting dalam proses perkembangan anak. Perkembangan anak itu lebih banyak terjadi pada saat usia dini (Slamet Suyanto, 2005: 7) yaitu masa usia dini disebut sebagai masa *golden age*, pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, sosial-emosional, kognitif, moral, dan bahasa terjadi begitu pesat, karena itulah diperlukan stimulasi yang tepat dan diberikan sejak usia dini. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan adalah kognitif, suatu proses berpikir yaitu berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Menurut Piaget Slamet Suyanto, 2005: 53), perkembangan kognitif anak pada umumnya memiliki fase (tahapan) yang sama yaitu melalui empat tahap dimulai dari tahap sensori motor, praoperasional, konkret operasional, dan formal operasional. Anak TK pada berada dalam tahap pra operasional, anak diberi pengalaman yang konkret dirasakan langsung oleh anak.

Menurut Bruner (Slamet Suyanto, 2005: 53), sebaiknya anak yang sedang belajar angka dimulai dari benda yang nyata sebelum anak mengenal angka. Anak dapat belajar dengan tahapan enaktif yaitu dengan benda konkret, ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata atau simbol. Dinyatakan dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2010, anak usia 4-5 tahun atau Kelompok A, sudah mampu mengetahui konsep banyak sedikit, membilang banyak benda 1-10, mampu mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Dijelaskan dalam (Sudaryanti, 2006: 7-13) untuk mengajarkan anak

belajar berhitung dapat melalui: (1) anak mampu dalam membilang, (2) dapat dikenalkan bentuk angka 1-10, (3) anak diajak untuk mengurutkan angka yang sudah diacak, (4) mengurutkan adalah memasang angka yang ada tersebut dengan bendanya, dan (5) tahapan yang terakhir dalam mengenalkan angka yaitu menuliskan angka sebagai lambang banyaknya benda. Melalui bermain maka anak akan merasa terpenuhi kebutuhannya dalam belajar dan bermain disekitar lingkungan anak (Sudaryanti, 2006: 6) tentunya bermain yang dimaksudkan adalah yang mampu untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Menurut Retno Pudjiati (2013: 16), bermain adalah pekerjaan anak, dengan bermain dapat mengembangkan kemampuan anak dengan menyenangkan.

Kenyataan kondisi yang ada khususnya di TK Al-Husna Yogyakarta Kelompok A berdasarkan hasil tes awal dengan mempergunakan LKA berhitung dan majalah Bintang menunjukkan rata-rata anak-anak belum mampu ketika diminta menghitung benda-benda yang ada dalam gambar lalu menuliskan lambang bilangannya dalam lembar LKA. Contohnya terdapat gambar mobil berjumlah 7 dan anak diminta menghitung jumlah gambar mobil kemudian menuliskan angkanya dilembar kertas, ternyata antara jumlah gambar mobil dan angka yang dituliskan dikertas masih salah. Selain itu media yang digunakan kurang menarik karena banyak mempergunakan LKA pada majalah. Kegiatan awal adalah melakukan observasi di luar kelas pada tanggal 11-12 Agustus 2014 dan tanggal 13-14 Agustus 2014.

Pada gambar 1 ditampilkan hasil dari penilaian saat pratindakan.



Gambar 1. Nilai Rata-rata Kemampuan Anak dalam Mengenal Angka 1-10 sebagai Lambang Banyaknya Benda pada Tahap Pratindakan

**Keterangan:**

- =Kemampuan Berhitung 1-10
- = Kemampuan Mengenal Angka 1-10
- = Kemampuan Menulis Angka di Udara 1-10
- = Kemampuan Menebalkan Angka 1-10
- = Kemampuan Menulis Angka 1-10

Dari data disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda sebelum diberikan tindakan masih kurang yaituterlihat dari gambar kemampuan berhitung anak yang berada dalam kriteria baik yaitu nilainya 7,13, untuk kemampuan mengenl angka anak berada pada kriteria cukup dengan nilai 6,39, kemampuan menulis di udara berada pada kriteria kurang dengan nilai 5,17, kemampuan menebalkan berada pada kriteria cukup dengan nilai 6,21, dan kemampuan menulis berada pada kriteria kurang dengan nilai 4,82.

Berdasarkan paparan yang telah tertulis di atas, maka peneliti memberikan solusi melakukan Penelitian Tindakan Kelas,diambilah judul penelitian “Peningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 sebagai Lambang Banyaknya Benda Pada Anak Kelompok A Melalui Media Benda Alam di TK Al-HusnaYogyakarta”.

**METODE PENELITIAN**

**Jenis Penelitian**

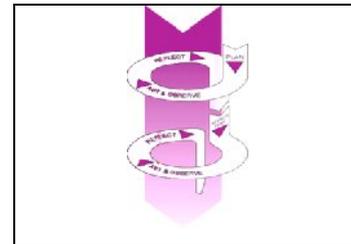
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

**Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan semester I tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian di TK Al-Husna, kecamatan Pakualaman, Yogyakarta. Subjek penelitian adalah anak pada Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta yang berjumlah 23 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 14 anak perempuan.

**Prosedur Penelitian**

Penelitian ini mempergunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Kemmis (1992) dan Mc Neiff (2002) (SuharsimiArikunto, 2008: 57).



Gambar 2. Model PenelitianTindakanKemmis and Taggart (Sumber: Tatang M. Amirin: 2009)

**Keterangan :**

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| Siklus 1:          | Siklus 2:          |
| a. Plan            | a. Revised Plan    |
| b. Act and Observe | b. Act and Observe |
| c. Reflect         | c. Reflect         |

Tema: Kemampuan Mengenal Angka 1-10 sebagai Lambang Banyaknya Benda

**Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah tentang kemampuan berhitung 1-10 anak-anak TK Al-Husna Kelompok A. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan observasi, tes lisan, dan tes tulis mempergunakan lembar LKA.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan AUD Mengenal Angka

No	Kemampuan anak	Jenis Instrumen	Teknik Pengumpulan Data
1.	Kemampuan berhitung	Lembar observasi	Observasi
2.	Kemampuan mengenal angka	Lembar Tes Lisan	Tes Lisan
3.	Kemampuan menulis angka di udara.	Lembar observasi	Observasi
4.	Kemampuan menebalkan angka	Lembar LKA	Tes Tertulis
5.	Kemampuan menulis angka	Lembar LKA	Tes Tertulis

### Teknik Analisis Data

Pada dasarnya, analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (a) reduksi data, (b) paparan data, dan (c) penyimpulan. Reduksi data adalah proses penyederhanaan data hasil penelitian yang dilakukan melalui proses seleksi, pengelompokan data sesuai dengan tujuan penelitian dan pengabstraksian data mentah menjadi informasi yang bermakna. Adapun analisis data yang akan dilakukan adalah dengan menganalisa hasil penelitian yang telah diperoleh dalam bentuk deskripsi. Acuan penilaian yang digunakan seperti pada lembar instrumen pengamatan.

Dalam lembar instrumen observasi, tes lisan, dan tes tertulis dicantumkan keterangan yaitu skor 1 artinya anak mampu, dan skor 0 artinya tidak mampu. Ada 5 indikator yang dipilih untuk melihat bahwa anak tersebut sudah memiliki kemampuan dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda. Untuk sampel yang diambil adalah anak Kelompok A yang berjumlah 23 anak didik. Dalam setiap indikator ada 10 soal dan setiap soal anak akan mendapat skor 1. Jadi jika anak benar semua dalam menjawab maka akan mendapatkan skor 50. Analisis hasil kegiatan bermain dengan media benda-benda alam

digunakan untuk mengetahui kecerdasan kognitif anak dalam mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda. Berikut ini adalah rumus untuk mencari rata-rata atau *mean* (Anas Sudjiono, 2008: 81):

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor nilai yang ada}}{\text{Numbers of cases (banyaknya skor)}}$$

Untuk mencari nilai persentase (Masnur Muslich, 2009: 54) menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\text{Indikator yang ada}} \times 100$$

Dari hasil pengolahan data mentah kemudian sudah menjadi data yang bermakna, maka dapat di jelaskan dalam bentuk tabel atau grafik disertai penjelasan secara naratif. Skor yang sudah diperoleh digunakan untuk menarik kesimpulan.

Berikut ini adalah kesimpulan yang diambil dengan berdasarkan pada acuan PAP & PAN dalam evaluasi pembelajaran (Rahmadani Pohan, 2012) yang telah disesuaikan dengan kriteria kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda melalui benda-benda alam. PAN adalah membandingkan skor yang diperoleh dengan standar atau norma yang relatif. PAN digunakan untuk menafsirkan nilai sumatif. PAP adalah membandingkan skor yang diperoleh dengan peserta didik dengan suatu standar atau norma absolut. Jadi PAP lebih meneliti kemampuan peserta didik dengan suatu patokan atau kriteria tertentu. Maka dalam penelitian ini menggunakan patokan PAP. Berikut ini tabelnya.

Tabel 2. Kriteria Kemampuan Anak dalam Mengenal Angka 1-10 sebagai Lambang Banyaknya Benda Melalui Benda-benda Alam.

Taraf Penguasaan/ Kemampuan (%)	Kualifikasi	Nilai Angka	Keterangan
---------------------------------	-------------	-------------	------------

80%-100%	A	8-10	Sangat Baik
70%-79%	B	7-7,9	Baik
60%-69%	C	6-6,9	Cukup
45%-59%	D	4,5-5,9	Kurang
≤44	Tidak lulus	≤ 44	Tidak lulus

### Indikator Keberhasilan

Indikator yang dijadikan tolok ukur keberhasilan tindakan yang dimaksud adalah anak dapat berhitung 1-10, anak dapat mengenal angka 1-10, anak dapat menulis angka 1-10 di udara, anak dapat menebalkan angka 1-10, dan anak dapat menulis angka 1-10. Kelompok TK A dapat dikatakan dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda dengan baik melalui media benda-benda alam jika mencapai nilai rata-rata  $\geq 7,00$ .

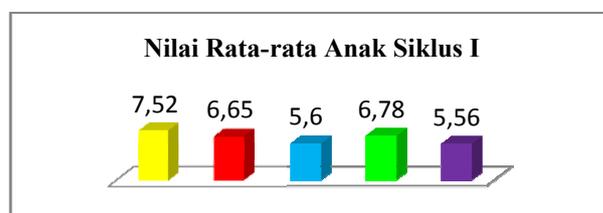
### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- Pratindakan. Dilaksanakan tanggal 11-14 Agustus 2014. Nilai rata-rata anak yaitu 5,94.
- Siklus I. Dilaksanakan tanggal 18-22 Agustus 2014, dengan lima kali pertemuan. Nilai rata-rata anak yaitu 6,42.
- Siklus II. Dilaksanakan tanggal 26-28 Agustus 2014, dengan tiga kali pertemuan. Nilai rata-rata anak yaitu 7,02.

Pada siklus I kegiatan bermain dengan benda-benda alam untuk mengenal angka 1-10 dilakukan anak sendiri-sendiri secara bergantian dengan cara *moving* kegiatan di kelas. Perbedaan pada setiap pertemuan terletak pada media benda-benda alam yang digunakan untuk permainan. Pada Pertemuan Pertama dan Kedua menggunakan batu dan daun, Pertemuan Ketiga menggunakan biji-bijian, Pertemuan Keempat dan Kelima menggunakan biji-bijian kerang. Perbedaan media yang digunakan ini bertujuan agar anak tidak bosan

*Peningkatan Kemampuan Mengenal.... (Sri Rejeki) 5*  
atau jenuh dengan kegiatan berhitung yang dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah diperoleh dapat disimpulkan bahwa masih banyak anak yang kurang mampu dalam melakukan kegiatan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda. Anak masih kurang tertarik pada benda alam yang digunakan kecuali kerang. Selain itu pada Siklus I ini ada beberapa anak yang belum siap belajar terlihat masih mainan sendiri. Kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda pada Siklus I diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 3. Kemampuan Mengenal Angka sebagai Lambang Banyaknya Benda pada tahap Siklus I

#### Keterangan:

- = Kemampuan Berhitung 1-10
- = Kemampuan Mengenal Angka 1-10
- = Kemampuan Menulis Angka di Udara 1-10
- = Kemampuan Menebalkan Angka 1-10
- = Kemampuan Menulis Angka 1-10

Pada kemampuan berhitung anak sudah mencapai nilai rata-rata 7,52 berada dalam kriteria baik. Untuk kemampuan mengenal angka berada pada kriteria cukup dengan nilai 6,65. Pada kemampuan menulis di udara anak pada kriteria kurang dengan nilai 5,6. Untuk kemampuan menebalkan angka anak berada pada tahap cukup dan nilainya 6,78. Tahapan terakhir kemampuan menulis anak pada kriteria kurang yaitu nilainya 5,56.

## Refleksi

Berdasarkan hasil dari Siklus I yang sudah peneliti peroleh maka dapat diajukan rumusan hipotesis untuk Siklus II yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda melalui media benda-benda alam di Kelompok A TK Al-Husna dengan cara berkompetisi dan perolehan *reward* lebih banyak mempergunakan media alam kerang karena anak lebih tertarik dengan media alam kerang yang jarang anak lihat setiap harinya.

### a. Rencana Tindakan Siklus II

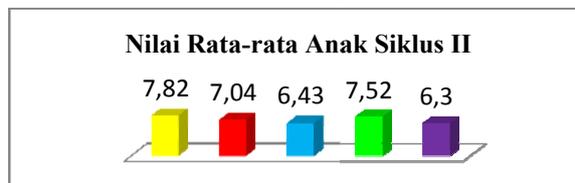
Berdasarkan kekurangan pada Siklus I, maka peneliti dan guru kelas melakukan diskusi. Melalui berbagai pertimbangan pada Siklus II ini kegiatan dilakukan secara kompetisi dan banyak mempergunakan media alam berupa kerang yang menarik bagi anak, selain itu tujuannya agar anak lebih termotivasi sehingga kemampuan yang ada akan meningkat. Pemberian *reward* berupa bintang bagi anak sesuai dengan kriteria dalam kompetisi juga akan semakin memotivasi anak untuk lebih aktif dan semangat.

### b. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II perbaikan Siklus I. Anak berlomba melaksanakan kegiatan. Aturan kegiatan pembelajaran secara kompetisi disampaikan terlebih dahulu. Bukan kecepatan yang diperhatikan namun kebenaran dalam mengerjakan kegiatan.

### c. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II diperoleh hasil peningkatan kemampuan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda. Peningkatan yang terjadi memang tidak terlalu banyak namun anak yang mengalami kesulitan hanya ada 2 orang saja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar berikut:

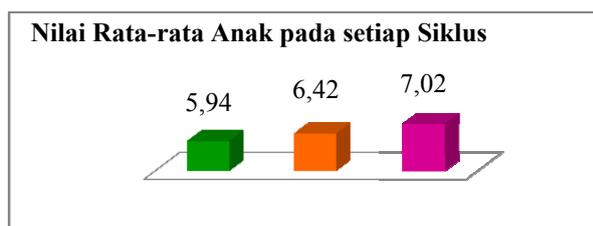


Gambar 4. Kemampuan Anak Mengenal Angka sebagai Lambang Banyaknya Benda pada Tahap Siklus II

#### Keterangan:

- = Kemampuan Berhitung 1-10
- = Kemampuan Mengenal Angka 1-10
- = Kemampuan Menulis Angka di Udara 1-10
- = Kemampuan Menebalkan Angka 1-10
- = Kemampuan Menulis Angka 1-10

Pada gambar diatas dapat dilihat pada Siklus II ini untuk kemampuan berhitung anak berada dalam kriteria baik dengan nilai 7,82. Selain itu kemampuan mengenal angka juga berada pada kriteria baik dengan nilai 7,04. Kemampuan anak menulis di udara berada pada kriteria cukup dengan nilai 6,43. Untuk kemampuan menebalkan angka pada kriteria baik dengan nilai 7,52. Terakhir untuk kemampuan menulis pada kriteria cukup dengan nilai 6,3. Untuk mempermudah dalam melihat persentase peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat gambar berikut ini.



Gambar 5. Perbandingan Kemampuan Anak Mengenal Angka 1-10 sebagai Lambang Banyaknya Benda pada Tiap Siklus

#### Keterangan:

- = Pratindakan
- = Siklus I
- = Siklus II

Berdasarkan gambar tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 sebagai lambang bilangan meningkat. Pada saat pratindakan nilai rata-rata anak 5,94 berada pada

kriteria kurang, kemudian meningkat menjadi 6,42 pada saat Siklus I sehingga berada pada kriteria cukup. Kemudian meningkat lagi pada saat Siklus II menjadi nilai rata-ratanya 7,02 sehingga dikatakan baik.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian dilaksanakan 2 siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Masing-masing siklus dimulai dari perencanaan, tindakan dan pengamatan serta refleksi. Sesuai dengan model Kemmis & Mc. Taggart (Tatang M Amirin, 2009). Siklus I dilakukan dalam 5 kali pertemuan di kelas dan Siklus II 3 kali pertemuan. Dari penelitian tersebut terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda. Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda oleh peneliti yaitu dengan media benda-benda alam. Peneliti memilih media alam sesuai dengan pendapat dari Piaget (Slamet Suyanto, 2005: 53) yaitu anak dalam proses belajarnya melalui empat tahapan dan anak Kelompok A pada saat ini memasuki masa praoperasional. Pada penelitian ini kemampuan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda terdiri dari anak dapat berhitung 1-10, anak dapat mengenal angka 1-10, anak dapat menulis angka 1-10 di udara, anak dapat menebalkan angka 1-10, dan anak dapat menulis angka 1-10.

Berdasarkan hasil observasi dari pratindakan sampai dengan tindakan Siklus II terjadi peningkatan. Pada observasi pratindakan terlihat kemampuan anak masih kurang dalam mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda. Anak kurang berminat dalam mengikuti kegiatan di kelas atau diluar kelas yang diberikan untuk

mengenal angka 1-10. Guru kurang optimal dalam menstimulasi kemampuan mengenal angka pada anak-anak di Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta. Hal tersebut dikarenakan metode yang dilakukan oleh guru dalam menstimulasi kemampuan mengenal angka pada anak kurang bervariasi sehingga minat anak berkurang dan pesan pembelajaran tidak dapat diterima anak secara optimal. Melihat kenyataan dan kondisi anak di lapangan dan mengarah pada teori Bruner (SlametSuyanto, 2005: 53) bahwa anak dalam belajar matematika dengan tahapan enaktif yaitu mengambil benda lalu menghitungnya, tahap ikonik yaitu melihat bentuknya secara langsung dan terakhir tahap simbolik yaitu mengenalkan angkanya kepada anak-anak, maka peneliti merencanakan untuk memberi tindakan kelas.

Adapun tindakan yang diberikan untuk mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda dengan melalui media benda-benda alam pada anak di Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta dilakukan menggunakan dua siklus. Pada Siklus I menggunakan desain kegiatan mengenal angka yang dilakukan anak secara individu sudah terjadi peningkatan, dan Siklus II dengan perlombaan.

Siklus I, penelitian berjalan lancar. Anak merasa senang saat melakukan kegiatan bermain dengan benda-benda alam seperti batu, daun, biji-bijian, dan kerang. Menurut Dienes dalam Resnik 1981 (T. Wakiman, 2001: 120), perkembangan konsep matematika dapat dicapai melalui pola berkelanjutan yaitu belajar nyadari yang konkret ke simbolik. Jadi anak akan lebih mudah dalam belajar matematika dengan mempergunakan benda konkret melalui metode yang bervariasi dengan

prinsip belajar sambil bermain karena sesuai tahapan anak yaitu masa pra operasional.

Sesuai dengan pendapat tersebut penelitian pada Siklus I menggunakan benda alam, namun yang paling disukai anak adalah saat bermain dengan menggunakan kerang laut. Sesuai dengan pendapat dari (Sudaryanti, 2008: 8-13) kegiatan untuk mengenal angka 1-10 pada penelitian Siklus I diawali dengan anak diajak untuk berhitung 1-10 terlebih dahulu. Setelah dapat berhitung anak dikenalkan pada angka 1-10, dilanjutkan belajar menulis angka di udara, dan menebalkan angka 1-10. Kegiatan yang terakhir yaitu melengkapi angka 1-10 dengan menuliskan angka yang belum ada pada LKA. Anak setelah belajar melalui lima tahapan yang disebutkan di atas mengalami peningkatan dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda.

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 seperti anak yang belum siap untuk diajak belajar sehingga tidak paham dengan apa yang harus dilakukan saat bermain. Selain itu saat diberikan media seperti daun, batu hitam, dan biji-bijian ada beberapa anak terlihat kurang tertarik.

Setelah Siklus I dilalui selanjutnya dilakukan refleksi oleh guru dan peneliti untuk membahas apa saja yang menjadi kelebihan dan kelemahan dari Siklus I dan rencana perbaikan yang harus dilakukan selanjutnya. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dan kolaborator menyimpulkan bahwa: (1) kemampuan anak dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda telah terjadi peningkatan. Kelebihan dari

Siklus I ini adalah media yang digunakan bermacam-macam sehingga dapat dilihat media yang paling diminati anak, (2) kelemahan pada Siklus I adalah beberapa anak kurang siap saat masuk ke kelas untuk menerima kegiatan sehingga mengganggu anak lainnya yang sudah siap. Selain itu dari beberapa media yang diasjikan guru dan peneliti anak lebih suka bermain dengan media seperti kerang yang jarang anak lihat. Saat permainan ini dilakukan anak sendiri-sendiri terlihat kurang bersemangat.

Melihat apa yang terjadi pada Siklus I maka selanjutnya untuk Siklus II perlu dilakukan perubahan yaitu lebih sering mempergunakan kerang dalam kegiatan untuk mengenal angka dan adanya kelompok-kelompok kecil pada saat bermain sehingga anak merasa ada teman yang bersamanya. Selain itu ditambahkan diadakannya lomba atau kompetisi untuk permainan yang nantinya anak akan mendapatkan *reward* dari kompetisi tersebut.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bermain dengan media benda-benda alam dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda khususnya di Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan hasil saat Pratindakan 5,94, Siklus I meningkat menjadi 6,42 dan Siklus II meningkat menjadi 7,02. Pada Siklus ini anak termasuk dalam kategori baik dalam mengenal angka sehingga Siklus dihentikan.

Cara mengenalkan angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda dengan media benda-benda alam adalah: (1) anak belajar berhitung 1-10

## DAFTAR PUSTAKA

dengan mempergunakan berbagai media alam seperti daun, batu, biji dan kerang, (2) anak belajar mengenal angka 1-10 dengan mempergunakan angka yang dipersiapkan guru, (3) anak belajar menulis angka 1-10 diudara dengan menirukan gerakan yang guru ajarkan, (4) anak belajar menebalkan angka pada lembar LKA yang dipersiapkan, dan tahap (5) anak melengkapi untuk menulis angka pada lembar LKA yang juga sudah dipersiapkan oleh guru. Media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda lebih efektif dengan menggunakan benda alam yang jarang anak lihat seperti kerang, batu putih, biji-bijian dan daun. Karena benda-benda tersebut bagi anak menarik dan nyata untuk digunakan ketika bermain.

### Saran

1. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, dapat memanfaatkan benda alam disekitar anak yaitu benda yang menarik, dan lebih utama lagi belum pernah dilihat anak.
2. Guru sebaiknya tidak sering mempergunakan majalah sebagai sarana pembelajaran karena membuat anak jenuh sehingga tidak tertarik.
3. Bagi anak lebih baik difasilitasi media bermain berupa benda konkret sehingga anak dapat mengingat pembelajaran yang didapat.
4. Bagi guru perlu memodifikasi dalam mensetting kegiatan kelas sehingga anak memiliki ketertarikan dan rasa ingin tahu untuk belajar.

Rahmadini Pohan. (2012). *Interprestasi Nilai Evaluasi Menilai (PAN & PAP)*. Diakses dari <http://rahmadanypohan.blogspot.com> pada tanggal 22 April 2015. Jam 01.30 WIB.

Retno Pudjiati. (2013). *Bermain Bagi AUD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Non formal dan Informal. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2013.

Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.

Slamet Suyanto. (2005) b. *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. (2005). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Tatang M Amirin . (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (Langkah Awal)*. Diaksesdari<http://www.tatangmanguny.wordpress.com> pada tanggal 11 September 2013, Jam 13.45 WIB.

Zainal Arifin. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.