

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN DETEKTIF PADA ANAK USIA TK ABA

IMPROVING THE ABILITY TO RECOGNIZE NUMERALS THROUGH A DETECTIVE GAME KINDERGARTEN

Oleh: Santi Ambarani, paud/pgpaud fip uny
ambarani1986santi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan detektif pada anak usia kelompok A TK ABA Candi Purwobinangun Pakem Sleman. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan cara kolaraboratif yaitu peneliti bekerja sama dengan guru. Subjek penelitian yaitu anak-anak yang berjumlah 20 anak dilakukan di kelompok A2, yang terdiri 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan 2 siklus terdiri dari 3 kali pertemuan untuk satu siklus. Instrumen pengumpulan data yaitu lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan cara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dipandang berhasil jika siswa yang mencapai skor di atas rerata minimal 75% dari jumlah siswa di kelas tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan dan permainan detektif dengan langkah-langkah sebagai berikut 1). Anak dikondisikan dengan berkelompok yang masing-masing terdiri dari 5 anak. 2). Anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan yaitu permainan detektif. 3). Anak diberi contoh cara melakukan permainan ini. 4). Anak disuruh mencari lambang bilangan yang telah disembunyikan. 5). Anak yang mendapatkan lambang bilangan lalu ia mulai mengurutkan sesuai lambang bilangan dan dapat memasangkan sesuai jumlah gambar. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dapat dilihat dari kondisi sebelum tindakan sebesar 57,50%, pada Siklus I sebesar 71,66% dengan peningkatan sebesar 14,16% dan pada Siklus II sebesar 78,75% dengan peningkatan sebesar 21,25%.

Kata kunci: mengenal lambang bilangan, permainan detektif.

Abstract

This study aims to improve the ability to know the epitome of numbers through a detective game in group A kindergarten age children ABA Temple Purwobinangun Pakem Sleman. This study uses a Class Action Research (PTK) by way kolaraboratif that researchers are working with teachers. Subject of research that children who are 20 children conducted in group A2, comprising 13 boys and 7 girls. This research was conducted two cycles consist of three sessions for one cycle. Data collection instruments namely observation sheets and documentation. Data analysis techniques in a descriptive way quantitatively and qualitatively. This study is deemed successful if the students who achieve above average scores of at least 75% of the total number of students in the class. Based on the results of research and discussion can be concluded that the ability to recognize the emblem of numbers can be increased and games detective with the following steps 1). Child is conditioned with the groups each consisting of 5 children. 2). Children are given an explanation of the game that will be done is a detective game. 3). The child is given an example of how to do this game. 4). Kids were told to look for the symbol of numbers that have been hidden. 5). Children who get the symbol of numbers and he begins to sort the numbers and the corresponding emblem can pair the appropriate number of pictures. Increased ability to know the numbers emblem can be seen from the condition before the action amounted to 57.50%, in the first cycle was 71.66% with an increase of 14.16% and in the second cycle of 78.75% with an increase of 21.25%.

Keywords: knowing emblem numbers, detective game.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak usia sejak lahir hingga usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang memberi rangsangan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Masa anak adalah masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni moral dan nilai-nilai agama (Anita Yus, 2011: 21).

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Maimunah Hasan, 2009: 15). Proses kognitif adalah proses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami (Mirroh Fikriyati, 2013: 48). Proses-proses kognitif melibatkan perubahan-perubahan dalam kemampuan dan pola berpikir, kemahiran berbahasa, dan cara individu memperoleh pengetahuan dari lingkungannya.

Kemampuan kognitif anak dapat berkembang melalui pemberian rangsangan agar berpikir dan mengamati yang diperoleh dari aspek perkembangan. Semua komunikasi dan teknologi yang dapat bisa dipecah-pecah menjadi simbol-simbol untuk membaca dan menghitung (Wendy L.Ostroff, 2013: 111). Kognitif memiliki arti yang

luas mengenai berpikir dan mengamati yang akan menjadikan anak memperoleh pengetahuan (Soemiarti, 2003: 27).

Lambang bilangan ialah tanda atau lambang yang dipakai untuk menyatakan satuan bilangan atau jumlah. Angka atau lambang bilangan yang dapat menyatakan satu atau dua kata ditulis kecuali jika digunakan secara berturut-turut. Pedoman pengembangan program pembelajaran di Taman Kanak-kanak dalam standar kompetensi kelompok A menyebutkan bahwa anak mampu mengenal lambang bilangan. Hasil belajar yang diharapkan mampu menyebutkan lambang bilangan dengan urutan 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 1-10 (anak tidak disuruh menulis) (Kemendiknas, 2010: 17). Kemampuan anak berpikir secara logis dengan menggunakan keterampilan berpikir spesifik menyebabkan anak mampu memikirkan dan memecahkan masalah secara mental untuk mengembangkan kognitif anak melakukan kegiatan-kegiatan yang memberi rangsangan dalam permainan di dalam maupun di luar.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti menemukan kendala pada anak kelompok A2 TK ABA Candi Pakem Sleman Yogyakarta yang terkait dengan kemampuan anak mengenal lambang bilangan. Dari observasi peneliti data yang didapat dengan kemampuan mengenal lambang bilangan belum berkembang sesuai harapan, dan ditemukan 75% anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan dan mengalami kesulitan pada lambang bilangan. Dari

jumlah 20 anak yang mampu mengenal lambang bilangan dengan baik ada 5 anak.

Anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, dan menulis lambang bilangan 2 menjadi terbalik, dan membedakan lambang bilangan 6 dengan 9, dalam memilih lambang bilangan yang disuruh mengambil lambang bilangan 2 yang diambil 5, dengan pemahaman lambang bilangan belum sesuai harapan. Kemampuan mengenal lambang bilangan ada anak belum fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Menurut pengamatan Peneliti, penggunaan APE sebagai media di kelompok A TK ABACandi Purwobinangun Pakem Sleman, masih jarang dipakai dalam pengenalan lambang bilangan 1-10. Selama ini dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 peneliti hanya menggunakan papan tulis, jari tangan, lambang bilangan yang dihiasi di dinding dan Lembar Kerja Anak (LKA) dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti belum pernah menggunakan media lain selain media di atas.

Selain mengatasi permasalahan di atas, penggunaan media pembelajaran belum maksimal untuk menarik minat anak dalam mengenal lambang bilangan. Permainan selalu berlangsung dalam suasana bebas, suka rela, serta bergembira. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi dengan kemampuan apa saja yang telah ia ketahui dari pengalaman sebelumnya.

Media belajar anak usia dini pada umumnya merupakan alat-alat permainan (Slamet Suyanto, 2005: 143-144). Sumber belajar berkaitan dengan media pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada anak usia dini.

Berdasarkan pemikiran di atas diharapkan permainan detektif dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Dengan menggunakan permainan anak dapat bersemangat dengan suasana belajar untuk menerima rangsangan yang diberi guru pada kegiatan pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan. masalah yang membahas tentang anak didik kelompok A yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan.

Anak belum fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Untuk itu peneliti menggunakan permainan detektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan detektif pada anak kelompok A di TK ABA Candi Purwobinangun Pakem Sleman Yogyakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan detektif pada anak usia TK kelompok A di TK ABA Candi Purwobinangun Pakem Sleman Yogyakarta.

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan setiap anak untuk mengembangkan daya berpikir untuk mengetahui dan mengenal lambang bilangan 1-10 yang didapat dari pengalaman. Indikator yang digunakan pada penelitian ini ada terdiri dari anak dapat menyebut lambang bilangan 1-10 sesuai urutan, anak dapat menunjuk lambang bilangan sesuai perintah, memasang benda-benda yang sesuai dengan lambang bilangan 1-10.

Kognitif menurut Winkel (Sujarwo, 2011: 16), paham kognitif bahwa aktivitas kognitif

dengan tujuan mengerti/memahami, harus dikembangkan kemampuan kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Ahmad Susanto, 2011: 47). Pembelajaran matematika menurut Piaget (Slamet Suyanto, 2005: 157) tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini adalah belajar berpikir logis dan matematis (*logico-mathematical learning*) dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Teori kognitif (*cognitive learning theory*) adalah *information processing theory* (teori proses informasi). Robert Gagne merupakan tokoh pencetus teori ini. Teori ini memandang belajar adalah proses memperoleh, mengelolah, menyimpan, serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh otak. Untuk dapat memahami teori proses informasi yaitu input (masukan), *short-term memory* atau *working memory* (memori jangka pendek), *long-term memory* (memori jangka panjang), persepsi, organisasi informasi, menyimpan dan mengingat informasi dan merespons (Slamet Suyanto, 2005: 86).

Pengetahuan tentang hakikat konsep matematika akan membantu dalam memecahkan masalah bagi anak usia dini yang baru mengenal lambang bilangan. Simbol-simbol yang menyatakan nama-nama bilangan disebut angka, angka bersifat abstrak jika dibandingkan dengan kuantitas atau jumlah objek (J Tombakan Runtukahu dan Selpius Kandou, 2014: 45).

Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang

terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah. Kemampuan anak prasekolah dalam fase-fase perkembangannya perlu diimbangi oleh berbagai faktor, yaitu intern dan ekstern anak ini, di antaranya faktor intern yang berupa inteligensi, karena inteligensi sangat penting dalam proses belajar mengajar, peranan inteligensi dapat menentukan pertumbuhan kecerdasan seseorang. (Ahmad Susanto, 2011: 98).

Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan (formal) berikutnya. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka, tetapi tidak setiap lambang yang menyatakan bilangan disebut angka. (Sudaryanti, 2006: 1). Memperkenalkan lambang bilangan adalah saat setelah anak mempunyai cukup pengalaman dan pengetahuan dalam kegiatan memasang, menyebut sama, tidak sama, lebih dari, dan kurang dari. Jadi lambang bilangan adalah konsep matematika dari simbol bilangan yang disebut angka, sangat penting bagi anak usia dini untuk mengenal lambang bilangan yang akan dipakai pada pendidikan selanjutnya.

Anak dapat mengenal lambang bilangan melalui kehidupan sehari-hari yang dapat dilihat di dekat lingkungan tempat tinggal, sekolah, dan dalam perjalanan bersama orang tua, di pusat keramaian untuk mengenal lambang bilangan. Anak usia TK berada pada tahapan praoperasional yaitu persiapan ke arah pengorganisasian

pekerjaan yang konkret dan berpikir intuitif, dimana anak mampu mempertimbangkan besar, bentuk, dan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (Agung Triharso, 2013: 46).

Permainan merupakan satu-satunya alat yang dapat digunakan oleh para orang tua dan guru untuk memudahkan mereka memberikan pelajaran. Permainan terkadang menjadi sarana anak untuk mengutarakan perasaan yang dialaminya sehari-hari seperti cemas, sedih, marah, senang dan berbagai perasaan. Tujuan dari permainan adalah bermain-bermain yakni tidak berbuat dengan sungguh-sungguh.

Permainan menurut Cosby dan Sawyer (dalam Yuliani Nurani Sujiono, 2012:145) menyatakan bahwa permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan detektif adalah permainan ini sangat menarik jika dilakukan di halaman sekolah/kebun yang berada di luar ruangan, anak lebih leluasa bergerak mencari benda/ lambang bilangan sesuai petunjuk (Agung Triharso, 2013: 62). Adapun tata cara permainan menurut Agus N Cahyo (2011: 86) tata cara dalam permainan detektif dengan melakukan permainan cukup sederhana, tidak ribet dan banyak aturan yaitu mencari dan menemukan benda-benda permainan yang disembunyikan sekitar halaman sekolah atau di ruangan kelas. Dapat menyembunyikan benda permainan berupa angka, huruf atau bahkan uang sekitar halaman/ruang kelas.

Manfaat dari permainan detektif adalah melatih kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan temannya, menumbuhkan daya imajinasi dalam diri anak (Hamid Bahari, 2011:40). Anak usia TK berada pada tahap kedua yaitu tahap praoperasional anak usia dua tahun sampai tujuh tahun dimulai penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi serta bayangan dalam pikiran.

Taman Kanak-kanak yang berpusat pada anak menjunjung tiga prinsip yaitu setiap anak mengikuti pola perkembangan yang unik, anak-anak paling belajar melalui pengalaman langsung dengan orang-orang dan objek-objek dan permainan sangat penting dalam perkembangan anak secara keseluruhan. Melakukan eksperimen, mengeksplorasi, menemukan, mencoba, melakukan restrukturisasi, berbicara, dan mendengarkan adalah aktivitas yang sering kali dilakukan dalam program Taman Kanak-kanak yang sangat baik, berkaitan dengan status perkembangan anak-anak berusia 4 dan 5 tahun. (John W Santrock, 2011: 70).

Konsep matematika dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun dengan mengajari anak untuk menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan contoh satu dengan lambang bilangan satu. Anak usia 4-5 tahun pada umumnya berada pada tahap praoperasional khususnya tahap berpikir intuitif.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas ini

dilakukan secara kolaboratif yaitu penelitian ini melakukan kolaborasi atau bekerjasama antara peneliti dengan guru. Dalam proses tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini agar dapat mengetahui masalah yang terjadi dan dapat teratasi dengan baik, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelompok A2 TK ABA Candi Purwobinangun Pakem Sleman Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu 1 bulan, pada bulan 1 Juli 2016 sampai dengan 1 Agustus 2016.

Subjek dan Objek Penelitian

Jumlah anak dalam kelompok A adalah 20 anak yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan permainan detektif.

Prosedur

Pelaksanaan penelitian dengan siklus 1 akan dilaksanakan sebagai berikut:

Perencanaan yang dilakukan untuk mempersiapkan sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian tindakan kelas selama kegiatan pembelajaran. Dalam perencanaan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), yang digunakan pembelajaran dalam satu hari.
- b. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pada setiap pertemuan yang dapat mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan detektif.

c. Menyusun dan mempersiapkan sarana dan media dalam *permainan detektif* yang akan digunakan dalam penelitian.

d. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan anak pada saat proses pembelajaran.

Pelaksanaan yang dilakukan dalam penelitian ini, guru kelompok A melaksanakan kegiatan yang menggunakan permainan detektif dan peneliti melakukan pengamatan terhadap proses meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Observasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara menggunakan lembar observasi yang dibuat. Observasi yang dilakukan terhadap proses kegiatan untuk mengetahui hasil seberapa jauh anak mampu mengenal lambang bilangan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran yaitu memuat kegiatan dalam permainan detektif dengan pengamatan diambil dari pendoman lembar instrumen observasi yang berisi tentang kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, menunjukan lambang bilangan 1-10 dan mengurutkan lambang bilangan sesuai dengan benda-benda sekitar.

Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui hasil yang dicapai dengan kekurangan-kekurangan atau kelebihan selama terjadi proses pada tindakan oleh guru. Kegiatan refleksi dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada lembar observasi, melakukan diskusi dengan guru dalam mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dan permasalahan-permasalahan yang muncul,

mencari solusi yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada hasil evaluasi, kemudian peneliti dan guru mencari solusi dalam perbaikan untuk dijadikan siklus selanjutnya jika diperlukan dan menganalisis hasil kemampuan mengenal lambang bilangan, apabila hasil pengamatan belum mencapai target pada tindakan yang dilakukan maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai meningkatkan yang diharapkan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk wawancara, observasi, kuesioner dan dokumentasi dalam mengumpulkan data (Suharsimi Arikunto, 2013: 192).

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari indikator-indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu kemampuan anak dapat menyebut lambang bilangan 1-10 sesuai urutan, anak dapat menunjuk lambang bilangan sesuai perintah, Anakdapat memasang lambang bilangan 1-10 dengan benda bergambar.

Teknik Analisis Data

Data penelitian ini yang diperoleh melalui observasi langsung terhadap subyek penelitian dapat melihat kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan detektif pada anak TK

ABA Candi Purwobinangun Pakem Sleman Yogyakarta. Data yang dikumpulkan dengan kegiatan observasi pada setiap pelaksanaan yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat terjadi proses pada kegiatan pembelajaran.

Rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik diskriptif kuantitatif (Anas Sudijono, 2010: 43) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Nilai persen yang dicari/diharapkan
- F : Skor mentah yang diperoleh
- N : Skor maksimum ideal dari nilai yang ada.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK ABA Candi Purwobinangun Pakem Sleman Yogyakarta. TK ABA Candi Purwobinangun Pakem Sleman Yogyakarta. Data diperoleh dari sejumlah 20 anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 13 anak perempuan. Kelompok A merupakan usia antara 4-5 tahun.

Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan belum fokus dalam mengenal bilangan terkadang masih hafalan atau ikut-ikutan dalam menjawab lambang bilangan dengan teman disamping tempat duduknya. Anak yang belum faham tentang lambang bilangan dari 1-10 dengan memasang pada gambar. Dengan kemampuan yang dimiliki setiap anak berbeda untuk dapat fokus dalam kegiatan pembelajaran mengenal

lambang bilangan, ada yang mendengarkan langsung bisa menyebutkan bilangan, ada yang dibantu dengan menunjukkan lambang bilangan.

Kemampuan yang dapat menstimulasi menggunakan permainan detektif ini meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan membantu daya ingat anak untuk mengetahui bentuk lambang bilangan. Sebelum menggunakan permainan detektif ini, saat pertama kali anak belum paham kemudian menjelaskan cara permainan detektif dalam mengenal lambang bilangan.

Pertama anak dikenalkan dalam mengenal lambang bilangan atau simbol atau bentuk bilangan itu sendiri. Setelah dijelaskan dan melakukan permainan detektif anak-anak senang dan tidak terasa membosankan pada anak. Hasil yang didapat dari kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum tindakan akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui permainan detektif. Hasil perbandingan untuk menunjukkan hasil meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak seberapa jauh pemahaman terhadap mengenal lambang bilangan.

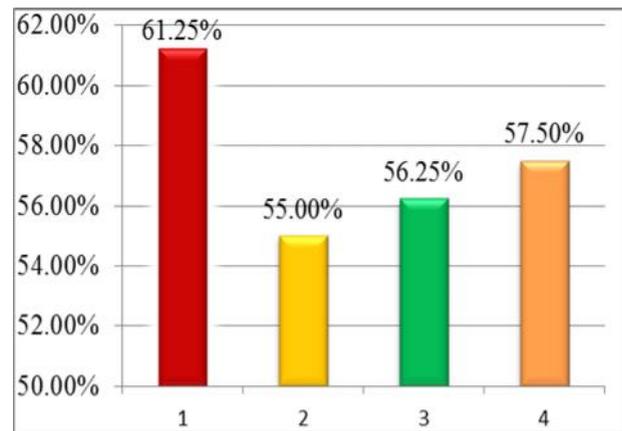
Data kemampuan diperoleh sebelum tindakan melalui data yang dimiliki guru. Berdasarkan data dari hasil penilaian yang dimiliki oleh guru bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan belum berkembang dan fokus, karena dilihat dari persentase yang dicapai hanya 57,50%.

Kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum tindakan ada 20 anak yang dapat dijadikan peneliti, meliputi meliputi indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan persentase 61,25% yaitu 12 anak dari 20 anak

yang mampu menyebutkan lambang bilangan dengan benar, sedangkan 8 anak masih memerlukan bantuan dalam menyebutkan lambang bilangan. Menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan persentase 55,00% yaitu 11 anak dari 20 anak yang mampu menunjukkan lambang bilangan, 9 anak yang belum mampu untuk menunjukkan lambang bilangan.

Memasangkan lambang bilangan dengan persentase 56,25% gambar yaitu 12 anak, yang masih kesulitan ada 8 anak untuk memasangkan lambang bilangan dengan bergambar.

Oleh karena itu dapat digambarkan ke dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sebelum Tindakan.

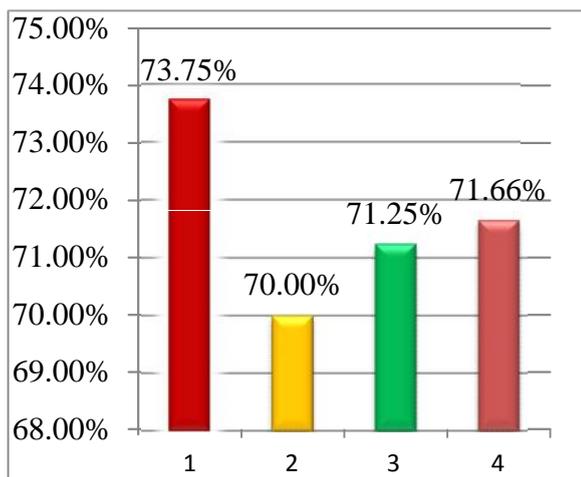
Keterangan:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Menunjukkan lambang bilangan 1-10
3. Memasangkan lambang bilangan 1-10
4. Rerata sebelum tindakan

Berdasarkan data dari hasil observasi maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan dengan rata-rata yang dicapai 57,50% belum sesuai dengan diharapkan yaitu 75,00% pada setiap indikator. Dari hasil sebelum tindakan, maka belum sesuai harapan, dapat melakukan rencana pada Siklus I.

Pada Siklus I melakukan pengamatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan detektif. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada Siklus I ada 20 anak yang dapat dijadikan peneliti, meliputi indikator menyebutkan dengan benar ada 14 anak, sedangkan 6 anak lainnya masih memerlukan bantuan, dari hasil persentase 73,75%. Kemudian untuk menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan jumlah 20 anak yang mampu menyebutkan dengan benar ada 12 anak, sedangkan 8 anak lainnya masih memerlukan bantuan, dari hasil persentase 70,00%. Memasangkan Lambang Bilangan 1-10 dengan jumlah 20 anak yang mampu menyebutkan dengan benar ada 11 anak, sedangkan 9 anak lainnya masih memerlukan bantuan, dari hasil persentase 71,25%. Dari 20 anak yang rata-rata mencapai hasil persentase yaitu 71,66%.

Oleh karena itu dapat digambarkan ke dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus I.

Keterangan:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Menunjukkan lambang bilangan 1-10

3. Memasangkan lambang bilangan 1-10
4. Rerata Siklus I

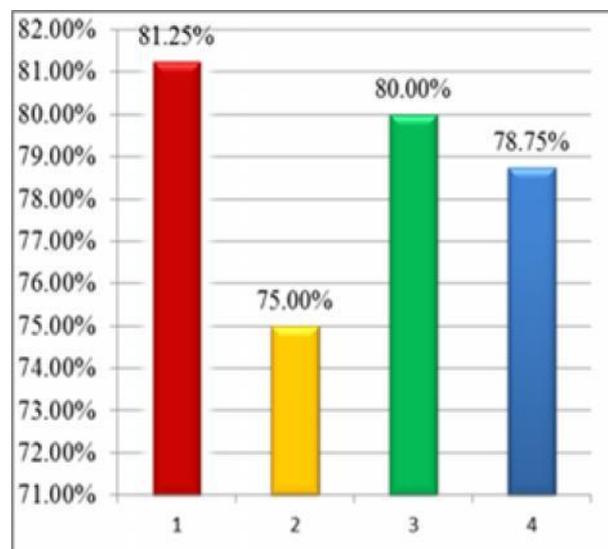
Sehubungan pada gambar 2. adanya pelaksanaan tindakan Siklus I dapat dilihat dari hasil di atas, dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Pada Siklus I belum dapat meningkat dengan sesuai harapan sebesar 75,00%.

Pelaksanaan siklus I masih memerlukan perbaikan dalam tata cara pelaksanaan yang sesuai dengan rencana. Dengan perbaikan pada Siklus I sebagai landasan peneliti untuk merencanakan siklus II pada permainan detektif yang digunakan secara berkelompok untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak TK ABA Candi Purwobinangun Pakem Sleman. Adapun rencana Siklus II antara lain: mengacu pada refleksi Siklus I, kelemahan di Siklus I jadikan rujukan untuk perbaikan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada siklus II ada 20 anak dalam subjek penelitian ini, dengan indikator yang sesuai meliputi menyebutkan lambang bilangan dengan jumlah 20 anak yang mampu menyebutkan dengan benar ada 16 anak, sedangkan 4 anak lainnya masih memerlukan bantuan, dari hasil persentase 81,25%. Kemudian untuk menunjukkan Lambang Bilangan 1-10 dengan jumlah 20 anak yang mampu menunjukkan dengan benar ada 15 anak, sedangkan 5 anak lainnya masih memerlukan bantuan, dari hasil persentase 75,00%. Memasangkan Lambang Bilangan 1-10 dengan jumlah 20 anak yang mampu memasangkan dengan benar ada 14 anak, sedangkan 6 anak lainnya masih kesulitan dan memerlukan bantuan, dari hasil persentase 80,00%. Dari 20 anak yang

rata-rata mencapai hasil persentase yaitu 78,75%, pada Siklus II.

Dari hasil dapat dilihat pada gambar grafik ketercapaian pada Siklus II sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus II

Keterangan:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Menunjukkan lambang bilangan 1-10
3. Memasangkan lambang bilangan 1-10
4. Rerata Siklus II

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan permainan detektif. Permainan detektif ini dipilih dalam penelitian ini untuk anak taman kanak-kanak belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan alat, yang menghasilkan dan memberi informasi, yang memberi kesenangan maupun perkembangan imajinasi anak (Agung Triharso, 2013: 1).

Permainan detektif dapat meningkatkan pada kemampuan mengenal lambang bilangan dikarenakan peneliti bersama guru melakukan apa yang sesuai dengan hasil dari siklus I dan siklus II dalam suatu proses untuk tercapai hasil yang lebih

baik. Pada pelaksanaan Siklus I dan Siklus II melakukan permainan dengan cara yang berbeda, dari yang membedakan ada tempat. Pada Siklus I dilakukan di dalam kelas dan Siklus II dilakukan di halaman TK.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, anak merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan, melalui permainan detektif yang didukung dengan media kartu angka/kartu lambang bilangan dan kartu bergambar. Secara umum dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan detektif, sudah berhasil dilihat dari data analisis bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan berhasil hingga 78,33% melebihi target pada kemampuan mengenal lambangbilangan dari indikator keberhasilan.

Dari hasil yang didapat dengan menjalin kerjasama antara anak yang satu dengan anak yang lain, untuk memudahkan anak dalam pemahaman lambang bilangan. Menambah pengetahuan tentang lambang bilangan dan imajinasi kedalam sosialisasi sesuai tahap perkembangan anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan dan permainan detektif dengan langkah-langkah sebagai berikut 1). Anak dikondisikan dengan berkelompok yang masing-masing terdiri atas 5 anak. 2). Anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan

dilakukan yaitu permainan detektif. 3). Anak diberi contoh cara melakukan permainan ini akan dijelaskan sebagai berikut: a). Guru memberi contoh kepada anak untuk mencari lambang bilangan yang sesuai dengan benda. b). Guru menyuruh anak mencari lambang bilangan yang disebut misalnya lambang bilangan dua lalu anak mencari lambang bilangan tersebut di halaman sekolah, mencari dibawah pohon atau tempat mainan. c). Guru bertanya kepada anak tentang lambang bilangan apa yang diambil anak. 4). Anak mencari lambang bilangan yang dikatakan oleh guru dan contoh anak suruh mencari lambang bilangan enam. 5). Lalu anak mencari lambang bilangan enam yang sudah disediakan oleh gurunya di halaman sekolah. 6). Anak yang dapat menemukan lambang bilangan mengurutkan sesuai dengan urutan lambang bilangan. 7). Anak dapat memasang lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah gambar.

Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dapat dilihat dari kondisi sebelum tindakan sebesar 57,50%, pada Siklus I sebesar 71,66% dengan peningkatan sebesar 14,16% dan pada Siklus II sebesar 78,75% dengan peningkatan sebesar 21,25%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat disaran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Di Taman Kanak-kanak.

Guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan permainan yang kreatif. Guru dapat menerapkan kegiatan pembelajaran dengan permainan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

2. Bagi kepala sekolah

Mendukung dan memberi fasilitas kepada guru dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih berkreasi dengan mengikuti pelatihan untuk pengembangan sumber kegiatan yang menarik simpati anak.

3. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran bisa dimasukkan ke dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH). Kegiatan pembelajaran melalui permainan dapat dilakukan anak kelompok A dalam mengenal lambang bilangan. Permainan dapat menyenangkan dan imajinasi dari pengalaman anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharsono. (2013). *Permainan kreatif & edukatif untuk anak usia dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Agus N Cahyo. (2011). *Gudang permainan kreatif khusus asah otak kiri anak*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anita Yus. (2011). *Penilaian perkembangan belajar anak taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Hamid Bahari. (2011). *Seabrek permainan kreatif khusus asah otak kanak anak*. Yogyakarta: Flash Books.
- Kurikulum Taman Kanak-kanak. (2010). *Pedoman pengembangan program pembelajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.

- Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Mirroh Fikriyati. (2013). *Perkembangan anak usia emas*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Nasution, S. (2012). *Metode research*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ostroff, W.L (2013). *Memahami cara anak-anak belajar*. (Terjemahan) Jakarta: PT Indeks.
- Santrock, J.W. (2011). *Perkembangan anak*. (Terjemahan Verawaty Pakpahan, Wahyu Anugraheni). Jakarta: Salemba Humanika.
- Slamet Suyanto. (2005). *Pembelajaran untuk anak tk*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Soemiarti Patmonodewo. (2003). *Pendidikan anak prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujarwo. (2011). *Model-model pembelajaran suatu strategi mengajar*. Yogyakarta: CV. Venus Gold Press.
- Surdaryanti. (2006). *Pengenalan matematika anak usia dini*. yogyakarta: FIP.
- Van De Walle, J.A.. (2007). *Sekolah dasar dan menengah matematika pengembangan pengajaran*. (Terjemahan Suyono). Jakarta: Erlangga.
- Yuliana Nurani Sujiono. (2012). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.