

Efektivitas Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Setir Angka pada Kelompok A di Taman Asuh Anak Muslim X

Mila Karmila*, Asep Dudi Suhardini

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*Mila.rochendi@gmail.com, asepdudifk.unisba@gmail.com

Abstract. This research is motivated by cognitive abilities, namely recognizing the number symbols in group A children, which are still low. This is due to the fact that they rarely use interesting learning media, because they more often use student worksheets (LKS) or lecture methods so that children are less interested in the learning process to recognize numbers symbols. The purpose of this study was to improve the ability to recognize 1-10 number symbols in children before and after using the numbering wheel media and also to determine the effect of the numbering wheel media on the ability to recognize 1-10 number symbols. The method used in this study is a quasi experimental type One-Group Pretest-Posttest Design with a quantitative approach. The population and sample of this study were 12 group A children. The data collection method used was observation and documentation. Data analysis, before the treatment was carried out using the numbering wheel media the ability to recognize the symbol said the child was still low.. the score result of data obtained from studied before using the media numbering wheels are 210 (54,69%) and after using media numbering wheel scores are 344 (68,58%) there was significantly increased in scores about 143 (34,89%). The paired t test results of the pretest and posttest results were significant because they had a value of $p < 0.05$ ($p = 0.000 < 0.05$) meaning that H_0 was acceptable, ie there was an increase in recognizing the symbol numbers of group A children. The conclusions showed that the numbering wheel was effective to increase the ability to recognize symbols numbers in group A children in TAAM X.

Keywords: *Get to know the symbol of numbers. Numbering wheel games, group A.*

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan kognitif yaitu mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A, yang masih rendah. Hal ini dikarnakan jarangya menggunakan media pembelajaran yang menarik, karna lebih sering menggunakan lembar kerja siswa (LKS) atau metode ceramah sehingga anak kurang tertarik dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak sebelum dan sesudah menggunakan media setir angka dan juga untuk mengetahui pengaruh media setir angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen jenis One –Group Pretest-Posttest Design dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dan sempel penelitian ini adalah 12 anak kelompok A. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi serta dokumentasi. Analisis data, sebelum dilaksanakan perlakuan menggunakan media setir angka kemampuan mengenal lambang bilang anak masih rendah. Data yang diperoleh dari hasil penelitian sebelum menggunakan media setir angka, mendapat skor 210(54,69%) dan sesudah menggunakan media setir angka mendapat skor 344 (89,58%) maka terlihat peningkatan skor sebanyak 143 (34,89%). Tampak hasil uji t berpasangan hasil pretest dan posttest signifikan karna memiliki nilai $p < 0.05$ ($p = 0,000 < 0.05$) artinya H_0 dapat diterima, yaitu terdapat peningkatan mengenal lambang bilangan anak kelompok A. Kesimpulan menunjukan bahwa permainan setir angka efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TAAM X.

Kata Kunci: *Mengenal lambang bilangan. Permainan setir angka, kelompok A.*

A. Pendahuluan

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai usia 8 tahun (Soegeng Santoso dalam M. Ramli, 2005: 1). Namun demikian, dalam kerangka pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD), Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dinyatakan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa lahir sampai usia 6 tahun. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan seperti aspek moral, sosial, emosional, fisik-motorik, dan intelektual agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 dinyatakan bahwa penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA) Taman Asuh Anak Muslim (TAAM) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4-6 tahun. Anak PAUD berada pada masa peka. Harun Rasyid, Mansyur & Suratno (2009: 64) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan usia emas (the golden age) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak. PAUD mengembangkan diri anak secara menyeluruh. Bagian dari diri anak yang dikembangkan meliputi bidang fisik motorik, intelektual/kognitif, moral, sosial, emosional, kreativitas, dan bahasa. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan di PAUD pada anak Kelompok A adalah perkembangankognitif.

Tahap perkembangan kognitif anak PAUD pada Kelompok A berada pada tahap pra operasional. Dan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif di PAUD pada anak Kelompok A dalam pembelajaran dapat melalui kegiatan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, membilang, membandingkan, mengurutkan, mengenal operasi bilangan, menghitung mundur, dan lain-lain.

Dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan kepada anak, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pembelajaran Mengenai Lambang Bilangan Melalui Permainan Setir Angka pada Kelompok A Di TAAM X”. Sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa, yang berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pembelajaran mengenai lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di TAAM X kecamatan coblong kota Bandung sebelum dilakukan tindakan (treatment) melalui permainan setir angka?
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran mengenai lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di TAAM X kecamatan coblong kota Bandung saat dilakukan tindakan (treatment) melalui permainan setir angka?
3. Untuk mengetahui peningkatan pembelajaran mengenai lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di TAAM X kecamatan coblong kota Bandung setelah dilakukan tindakan (Treatment) melalui permainan setir angka ?

B. Metodologi Penelitian

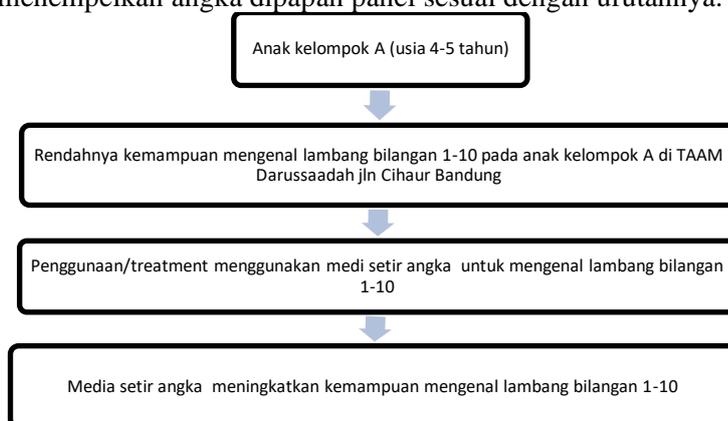
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen jenis One –Group Pretest-Posttest Design dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dan sampel penelitian ini adalah 12 anak kelompok A. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi serta dokumentasi. Analisis data, sebelum dilaksanakan perlakuan menggunakan media setir angka kemampuan mengenai lambang bilangan anak masih rendah.

Bermain adalah sebagai pusat kurikulum PAUD. Froebel (1887) seorang tokoh sekaligus penggagas kindergarten (taman kanak-kanak) mendeskripsikan ada hubungan kuat antara bermain dan belajar. Bermain dapat digunakan untuk meningkatkan belajar dan rasa percaya diri anak, sehingga sangat beralasan jika bermain dimasukkan dalam kurikulum pendidikan bagi anak usia dini (Isaacs, 1933; 1998; Phillip, 1987 dalam Dockett dan floor, 1999). Bahkan menurut Hoorn, et al. (1993;9), “bermain merupakan pusat kurikulum pendidikan

anak usia dini. (masnipal, 2018:86). Bermain merupakan sarana belajar bagi anak usia dini, bermain bahkan menjadi corestone atau tiang dasar pendidikan anak usia dini.

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Permainan setir angka adalah merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan media yang dibuat peneliti dengan tujuan mengenalkan lambang bilangan, dengan bermain berkelompok atau perorangan anak mengambil media dan mengamati lambang bilangan yang tertera, kemudian anak berimajinasi menyetir dengan media menuju papan panel kemudian menempelkan angka dipapan panel sesuai dengan urutannya.



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kemampuan anak kelompok A sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*) melalui permainan setir angka

Sebelum melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui permainan setir angka yang dilakukan di TAAM X Kecamatan Coblong, Kota Bandung, peneliti melakukan observasi proses kegiatan pembelajaran membilang 1-10 pada anak-anak kelompok A. Dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A. Dengan data-data yang diperoleh dari peserta didik yang berjumlah 12 orang, peneliti melalui pedoman observasi kemampuan membilang 1-10 yang berpedoman pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no 146 Tahun 2014, dengan aspek yang diamati yaitu :

Tabel 1. Aspek yang Diamati

No	Aspek yang Diamati	Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal urutan bilangan 1-10	1	2	3	4
2	Anak mampu membilang dengan menunjukkan urutan bilangan 1-10	1	2	3	4
3	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10	1	2	3	4
4	Anak mampu membilang dengan menunjukkan benda 1-10	1	2	3	4
5	Anak mampu menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10	1	2	3	4
6	Anak mampu membedakan angka yang satu dengan yang lain (terbalik\tertukar)	1	2	3	4

No	Aspek yang Diamati	Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
7	Anak mampu mengurutkan bilangan secara mundur 1-10	1	2	3	4
8	Anak dapat menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan bendanya 1-10	1	2	3	4

Sumber Permendikbud No.137 Tahun 2015, Asmawati (2014:64)

Keterangan penilaian:

1. Skor 1: BB : Belum Berkembang (anak belum mampu melakukan dan masih memerlukan banyak bantuan dari guru)
2. Skor 2: MB : Mulai Berkembang (Anak mampu melakukan dengan bantuan sedikit dari guru)
3. Skor 3: BSH : Berkembang Sangat Baik (Anak mampu melakukan tanpa bantuan guru)
4. Skor 4: BSB : Berkembang Sangat Baik (anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan)

Dari hasil temuan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti selama satu hari pada anak-anak kelompok A diperoleh skor 210 (54,69%) dengan rata-rata skor 17,5.

Bagaimana Mengenal lambang bilangan 1-10 Anak Kelompok A Setelah dilakukan Perlakuan (*treatment*) Melalui Permainan Setir Angka

Proses penelitian berikutnya adalah pelaksanaan *treatment* atau perlakuan. *Treatment* yang dilakukan adalah penerapan media permainan setir angka dalam pembelajaran. Penerapan ini hanya dilakukan pada kelompok A selama empat hari pada tanggal 7, 8, 9, dan 10 Januari 2020. Tujuan dilaksanakan *treatment* dalam empat kali kegiatan untuk mempermudah penilaian dalam setiap aspek yang diteliti, adapun *treatment* yang dilakukan pada kelompok A dapat dijelaskan sebagai berikut:

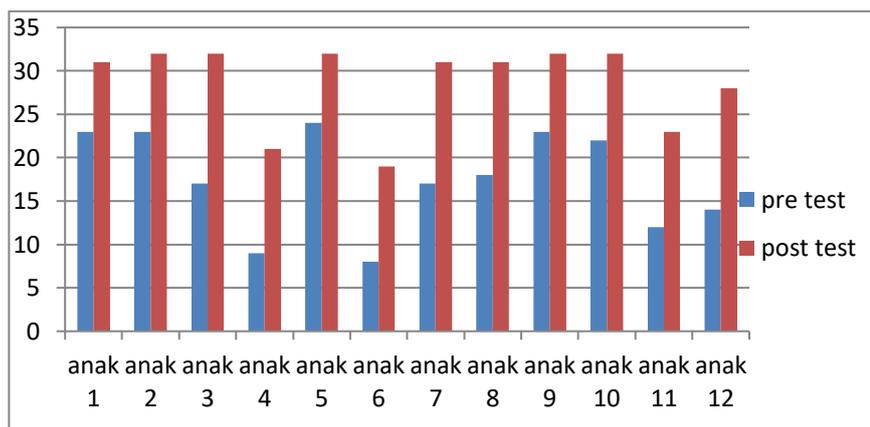
Tabel 2. Jadwal Kegiatan Treatment

No	Treatment Ke	Jenis Kegiatan (aspek yang dikembangkan)
1	<i>Treatment</i> ke 1	1. Mengenal urutan bilangan 1-10 2. Membilang dengan menunjukkan urutan bilangan
2	<i>Treatment</i> ke 2	1. Menunjukkan lambang bilangan 2. Membilang dengan menunjukkan benda
3	<i>Treatment</i> ke 3	1. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10 2. Membedakan tulisan angka pada posisi yang benar (tidak terbalik)
4	<i>Treatment</i> ke 3	1. Mengurutkan urutan bilangan secara mundur 2. Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda –benda sampai 10

Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Setelah Menggunakan Permainan Setir Angka Data Hasil *Post test* (tes akhir)

Kegiatan *post test* dilakukan satu hari dengan tujuan untuk mengukur keadaan akhir dari sebuah penelitian. Kegiatan *post test* dilakukan dengan cara yang sama dengan *pre test*, yakni dengan penjelasan tentang konsep bilangan dan urutannya, dan kegiatan selanjutnya dengan mempersilahkan anak maju satu persatu, lalu kemudian mengkomunikasikan sesuai dengan apa yang ditanyakan anak mengenai pembelajaran melalui permainan setir angka tersebut.

Skor yang diperoleh saat *post test* adalah 344 (89,58%), sehingga mengalami peningkatan sebesar 134 (34,89%).



Gambar 1. Terlihat dari Grafik, peningkatan Skor Mengenal Lambang Bilangan Anak

D. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kuasi eksperimen yang dilakukan kepada 12 Orang siswa PAUD di TAAM X jalan Cihaur no.10 Rt.02 Rw.08 kelurahan dago kecamatan coblong kota bandung pada kelompok A, untuk mengetahui peningkatan kemampuan membilang pada pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui permainan .Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak kelompok A dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*) melalui permainan media setir angka, diperoleh hasil dengan kategori belum berkembang (MB) 50%, kategori mulai berkembang (MB) 30%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 10% dan kategori berkembang sangat baik (BSB) 10%.
2. Kemampuan anak kelompok A dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) melalui permainan media setir angka
3. Peningkatan anak kelompok A dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 melalu permainan setir angka diperoleh kategori BB 0%, Kategori MB 10%, kategori BSH 30% dan kategori BSB 60%. Berdasarkan hasil perhitungan pre test hasil awal adalah 210 (54,69%), dan posttest adalah 344 (89,58%) maka terlihat peningkatan sebesar 134 (34,89%).

Daftar Pustaka

- [1] Ali, M dan Asrori, M. (2014)..Metodelogi dan Aplikasi Riset Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara
- [2] Arikunto, Suharsimi. (2016). Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktis. Jakarta: Rineka Cipta
- [3] Asmawati, Luluk. (2014). Perencanaan Pembelajaran Paud. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [4] Aqib, dkk (2016). Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inofatif. Bandung: Sarana tutorial Nurani Sejahtera.
- [5] Beaty, J.J. (2013). Observasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Pranamedia Grop.
- [6] Cahyati, N. (2013) Kemampuan mengenal angka melalui media memancing bola angka. {Online}. Tersedia: <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/234/171>. {20 Agustus 2019} 15.30
- [7] Djamarah, S.B. (2010). Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [8] Darmaji, (2018). Asiknya Belajar Sambil Bermain, Jakarta: Guepedia.com.
- [9] Dimiyati dan Mujiono (2002). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta

- [10] Dwina V, (2017), *Jatuh Hati pada Montessori*. Yogyakarta: PT Bentang Pustaka.
- [11] Fadillah, (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia group
- [12] Fauziddin, M. (2015). *Pembelajaran Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [13] Helmawati, (2015). *Mengenal dan Memahami Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [14] Herawati, D. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia Dini Melalui Penerapan Permainan Engklek*. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung: tidak diterbitkan
- [15] Idris, M.H. (2015). *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Jakarta Timur: PT Lukima Metro Media.