

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN ANGIN BERTIUP DI RA MASYITHOH SUCENJURUTENGAH

Amin Ngamah

Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Ulama Purworejo
amin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui permainan angin bertiup. Indikator yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam menulis bilangan 1-10, kemampuan anak dalam menghubungkan benda dengan angka dan kemampuan anak dalam menunjukkan bilangan 1-10. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui permainan angin bertiup. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan setiap indikator dari pelaksanaan pratindakan, tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III. Hasil penelitian pada indikator kemampuan menulis angka 1-10 pra tindakan sebanyak 54,60% meningkat menjadi 66,66% pada siklus I, 75% pada siklus II dan 83,33% pada siklus III. Pada indikator menghubungkan benda dengan angka 1-10 pratindakan sebanyak 56,25% meningkat menjadi 68,75% pada siklus I, 72,91% pada siklus II dan 81,25% pada siklus III. Sedangkan pada indikator menunjukkan angka 1-10 pada pra tindakan sebanyak 60,41% meningkat menjadi 75% pada siklus I, 75% pada siklus II dan 81,25% pada siklus III. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan angin bertiup dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 di RA.Masyithoh Sucenjuritengah.

Kata Kunci : Kemampuan, Mengenal Bilangan 1-10, Permainan Angin Bertiup

Abstarct

This study aims to improve the ability to recognize numbers 1-10 through the wind blowing game. The indicators that will be achieved in this study are the child's ability to write numbers 1-10, the child's ability to connect objects with numbers and the child's ability to show numbers 1-10. The results showed an increase in the ability to recognize numbers 1-10 through the wind blowing game. This can be seen from the increased ability of each indicator from the implementation of pre-action, action cycle I, cycle II and cycle III. The results of research on the indicators of the ability to write numbers 1-10 pre-action as much as 54.60% increased to 66.66% in cycle I, 75% in cycle II and 83.33% in cycle III. In the indicator connecting objects with numbers 1-10 pre-action as much as 56.25%, increasing to 68.75% in cycle I, 72.91% in cycle II and 81.25% in cycle III. While the indicators show the numbers

*Meningkatkan Kemampuan Mengenal
Bilangan 1-10 Melalui Permainan Angin
Bertiup di RA Masyithoh Sucenjuritengah*

Amin Ngamah

1-10 in the pre-action as much as 60.41%, increasing to 75% in cycle I, 75% in cycle II and 81.25% in cycle III. From these results it can be concluded that through the game the wind blowing can improve the ability to recognize numbers 1-10 in RA. Masyitoh Sucenjurutengah.

Keywords: *The ability, recognize numbers 1-10, the game of wind blowing*

A. PENDAHULUAN

Salah satu aspek perkembangan dalam Pendidikan Anak Usia Dini adalah aspek kognitif. Berdasarkan Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa tingkat pencapaian anak usia 5-6 tahun dalam aspek kognitif salah satunya adalah berpikir simbolik yang meliputi : Pertama, membilang benda satu sampai sepuluh, Kedua, menggunakan lambang untuk menghitung, Ketiga, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, Keempat, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, Kelima, merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Menurut Yuliani (2014:235) anak pada usia 5-6 tahun sudah mempunyai kemampuan untuk memahami konsep-konsep matematika sederhana. Hal ini dapat dilihat dalam kemampuan anak mengenal penambahan dengan benda-benda 1-10, mengenal pengurangan 1-20, mengurutkan benda 1-10 berdasarkan tinggi atau rendah, besar/ kecil, berat/ringan, tebal/tipis, menirukan pola dengan menggunakan kubus dan mengerjakan maze. Maze adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku. (Nurul Ihsan, 2014: 1).

Konsep matematika sederhana sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa contoh sederhana konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari adalah mengenal penambahan maupun pengurangan dengan benda yang ada di sekitar

*Meningkatkan Kemampuan Mengenal
Bilangan 1-10 Melalui Permainan Angin
Bertiupdi RA Masyitoh Sucenjurutengah*

Amin Ngamah

rumah, mengenal nama bilangan, mengenal lambang bilangan, menulis bilangan dan sebagainya. Untuk memperkaya pengalaman anak dalam mengenalkan konsep matematika, orang tua dapat mengikutsertakan anak dalam kegiatan berbelanja, mengecek barang belanjaan yang sudah masuk dalam kereta belanjaan, mencermati berat ukuran yang dibeli, mencermati angka yang tertera pada uang, serta menghitung jumlah barang. Oleh karena itu matematika sangat penting dalam kehidupan manusia dan perlu dikenalkan pada anak sejak dini.

Mengenalkan matematika pada anak sejak dini tidak hanya sekedar untuk mengembangkan kemampuan berhitung akan tetapi juga untuk mengembangkan berbagai aspek kognitif. Selain itu matematika juga untuk mengembangkan kecerdasan anak khususnya kecerdasan yang oleh Gardner disebut dengan kecerdasan logika matematis. (Imas Kurniasih, 2010: 16)

Menurut Peaget dalam pengenalan matematika sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda kongkrit dan menggunakan pembiasaan penggunaan matematika agar anak dapat memahami matematika, seperti menghitung, bilangan, dan operasi bilangan. (Yuliani, 2015 : 2). Sebagai contoh mengingatkan anak tentang tanggal, hari ini dan ditulis di papan tulis akan melatih anak mengenal bilangan. Melihat hal itu maka dibutuhkan serta dirancang kurikulum yang tepat dan relevan serta mampu mengakomodasi potensi anak dalam mengenal dunia matematika yang menyenangkan. Kurikulum harus dirancang semenarik mungkin baik bahan ajar, materi serta beragam aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan dan bisa dilakukan melalui berbagai permainan.

Pada anak usia dini bermain adalah kegiatan yang tak terpisahkan karena dunia anak adalah dunia bermain. Menurut Ahmad Susanto (2017: 10) bermain bagi anak mempunyai pengaruh positif untuk meningkatkan perkembangan kognitif, sosial,

*Meningkatkan Kemampuan Mengenal
Bilangan 1-10 Melalui Permainan Angin
Bertiupdi RA Masyitoh Sucenjurutengah*

Amin Ngamah

bahasa, emosi, disiplin, kreatifitas dan perkembangan fisik anak. Dengan bermain anak dapat menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Peaget juga berpendapat bahwa struktur kognitif anak juga perlu dilatih dan permainan merupakan setting yang sempurna bagi latihan ini.(Desmita. 2017: 142). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini perlu dikembangkan agar dapat berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan stimulasi atau rangsangan berupa permainan yang dapat menyenangkan anak.

Mengenalkan angka, menirukan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda merupakan aspek kognitif yang perlu dikenalkan dan dikembangkan pada anak usia dini sebagai persiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Peran lembaga pendidikan khususnya PAUD sangat mendukung dengan metode permainan angin bertiup yang menerapkan metode belajar sambil bermain dan strategi dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan. Demikian pula dengan RA Masyithoh Sucenjuritengah khususnya kelompok B1 yang sudah saatnya menguasai kemampuan mengenal angka dengan baik, namun belum semua anak menguasai kemampuan tersebut. Kemampuan koginit anak khususnya dalam hal mengenal angka, membedakan angka, menulis angka masih kurang dan sering terbalik-balik. Dari kenyataan tersebutmendorong penulis untuk mengadakan penelitian meningkatkan kemampuan mengenal angka pada kelompok B1 dengan menggunakan permainan angn bertiup.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan mengenalkan bilangan 1-10 pada siswa kelompok B1 RA. Masyithoh Sucenjuritengah. Adapun tujuan dari

*Meningkatkan Kemampuan Mengenal
Bilangan 1-10 Melalui Permainan Angin
Bertiupdi RA Masyitoh Sucenjuritengah*

Amin Ngamah

penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 kelompok B melalui permainan angin bertiup di RA Masyithoh Sucenjuritengah.

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 kelompok B melalui permainan angin bertiup di RA. Masyithoh Sucenjuritengah Bayan Purworejo.

Penelitian yang relevan sebelumnya adalah penelitian yang ditulis oleh : Pertama, Fita Uly Khusnaya (tahun 2019) dengan judul Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Islam Terpadu Tazkia Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan melalui dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan kartu angka yang dilakukan dengan dua siklus terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan siswa TK Islam Tazkia Semarang. Kedua, Jurnal yang ditulis oleh Nika Cahyati (tahun 2019) dengan judul Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Memancing Bola Angka. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, kepala sekolah, dan guru kelas dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif melalui media memancing bola.

Dari skripsi dan jurnal tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis tulis. Adapun persamaannya yaitu sama-sama penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka dengan melalui siklus. Sedangkan perbedaan dengan skripsi yang penulis teliti adalah media atau alat yang digunakan. Pada penelitian pertama menggunakan media kartu angka yang dilakukan dengan melalui dua siklus. Pada penelitian kedua merupakan

*Meningkatkan Kemampuan Mengenal
Bilangan 1-10 Melalui Permainan Angin
Bertiup di RA Masyithoh Sucenjuritengah*

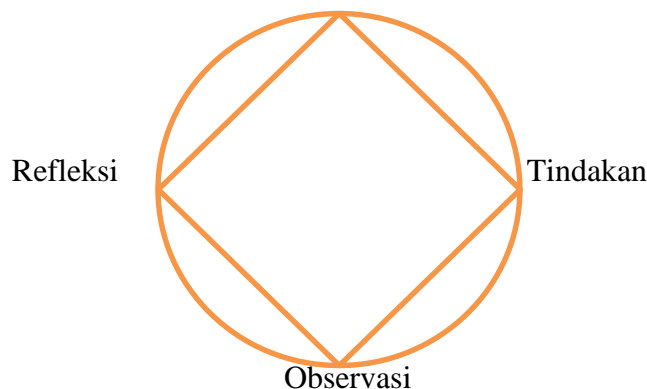
Amin Ngamah

penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan media memancing bola, maka pada penelitian yang penulis teliti adalah menggunakan permainan angin bertiup yang dilakukan dengan tiga siklus dan permainan angin bertiup ini belum pernah penulis temukan pada penelitian sebelumnya.

B. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) di RA.Masyitoh Sucenjuritengah Bayan Purworejo dengan menggunakan model Kurt Lewin yang ditempuh melalui empat proses yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini berusaha untuk memberikan gambaran yang sistematis serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1- 10 melalui permainan angin bertiup. Adapun proses pelaksanaan tindakan dapat digambarkan seagai berikut :

Perencanaan



Observasi

Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin (Wina Sanjaya,2009:49)

Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada 4 hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan

proses tindakan adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus menerus. Perencanaan adalah proses menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan peneliti, sedangkan tindakan ialah perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui efektifitas tindakan atau mengumpulkan informasi tentang berbagai kelemahan (kekurangan) tindakan yang telah dilakukan. Adapun refleksi adalah kegiatan analisis tentang hasil observasi hingga memunculkan program atau perencanaan baru.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di RA.Masyithoh Sucenjurutengah tahun pelajaran 2020/2021 dengan subyek penelitian anak kelompok B yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan tes. Tes yang digunakan yaitu tes tulis untuk mengetahui kemampuan anak dalam menulis angka, menunjukkan angka dan menghubungkan angka.

Adapun teknik analisa data yang dilakukan yaitu dengan analisa diskriptif kuantitatif. Pada umumnya data yang berbentuk kuantitatif dianalisa dengan analisis deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal yaitu dari siklus 1 sampai siklus ke III dengan rumus sebagai berikut (Ngalim Purwanto, 2006 : 102)

$$NP = \frac{R \times 100}{SM}$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang dilakukan

100 = Bilangan tetap

Untuk mengetahui persentase tersebut digunakan kategori sebagai berikut

81 – 100% = sangat baik

61 - 80% = Baik

41 - 60% = Cukup

21 - 40% = Kurang

0 - 20 % = Kurang sekali

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila minimal 75% dari anak dalam mengenal angka 1-10 sudah berkembang baik. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini meliputi 3 hal yaitu : anak dapat menulis angka 1-10, anak dapat menunjukkan angka 1-10 dan anak dapat menghubungkan angka 1-10. Apabila pada siklus I belum mencapai target 75 % maka akan dilakukan perbaikan atau tindakan sehingga pada siklus berikutnya anak benar-benar sudah mencapai target sesuai yang diharapkan yaitu anak mengenal angka 1-10 yang terlihat dalam kemampuan anak menulis angka, menunjukkan angka serta menghubungkan angka 1- 10.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kurt Lewin yang ditempuh dengan melalui beberapa tahap yaitu : perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebagai langkah awal untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal angka dilakukan Pra tindakan. Dari hasil pra tindakan ini kemudian dilakukan perencanaan yang dilanjutkan dengan tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan

*Meningkatkan Kemampuan Mengenal
Bilangan 1-10 Melalui Permainan Angin
Bertiupdi RA Masyitoh Sucenjuritengah*

Amin Ngamah

dengan perencanaan pembelajaran yang telah disiapkan yaitu berupa RPPH, media pembelajaran yang meliputi plestisin, kartu angka yang berbentuk lingkaran, segi empat dan permainan angin bertiup. Adapun hasil penelitian yang diperoleh pada saat pelaksanaan pra tindakan, siklus I, siklus II dan siklus III adalah sebagai berikut :

Tabel 1.

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 pada tahap Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II, Siklus III

No	Indikator	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1 .	Anak dapat menulis angka 1-10 dengan urut	54,60%	66,66%	75,00%	83,33%
2 .	Anak dapat menunjukkan angka 1-10	56,25%	68,75%	72,91%	81,25%
3 .	Anak dapat menghubungkan angka 1-10	60,41%	75,00%	75,00%	81,25%
Rata-rata		56,91%	70,13%	74,30%	81,94%
Indikator keberhasilan		75%			

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan anak dalam mengenal bilangan pada pra tindakan ada 56,91%. Sedangkan kemampuan anak yang dicapai pada siklus 1 adalah 70,13%, pada siklus II adalah 74,30% dan kemampuan yang dicapai pada siklus III adalah 81,94%. Data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10 dilihat dari hasil observasi pra tindakan dan pelaksanaan siklus 1,2, dan 3. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui permainan angin bertiup dapat meningkatkan

*Meningkatkan Kemampuan Mengenal
 Bilangan 1-10 Melalui Permainan Angin
 Bertiup di RA Masyitoh Sucenjurutengah*

Amin Ngamah

kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 karena sudah memenuhi target indikator keberhasilan yaitu diatas 75 %.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan angin bertiup yang di dukung dengan penggunaan media plestisin, kartu angka yang beraneka bentuk dapat memotivasi anak dalam belajar mengenal angka. Anak belajar sambil bermain dengan senang tanpa merasa ada beban. Hal ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam meningkatkan kemampuannya baik kemampuan kognitif, sosial serta kemampuan fisik motorik anak. Menurut Vigosty bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif seseorang karena dengan bermain daya pikir dan perkembangan otak anak menjadi semakin baik dan berkembang secara optimal (Ahmad Susanto, 2017 : 98). Demikian juga Peaget berpendapat bahwa struktur kognitif anak perlu dilatih dan permainan merupakan *setting* yang sempurna bagi latihan ini (Desmita, 2017: 142).

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di RA. Masyithoh Sucenjuritengah tentang kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10 melalui permainan angin bertiup dapat disimpulkan :

1. Pembelajaran dengan menggunakan permainan angin bertiup dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 di kelompok B1 RA Masyithoh Sucenjuritengah. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan kemampuan menulis atau menirukan angka 1-10 dari pratindakan sebesar 54,60% menjadi 66,66% pada siklus I, 75% pada siklus II dan meningkat menjadi 83,33% pada siklus III , kemampuan menunjukkan bilangan 1-10 dari pratindakan sebesar 56,26% meningkat menjadi 68,75% pada siklus I, 72,91% pada siklus II meningkat menjadi 81,25% pada siklus III serta

*Meningkatkan Kemampuan Mengenal
Bilangan 1-10 Melalui Permainan Angin
Bertiup di RA Masyithoh Sucenjuritengah*

Amin Ngamah

kemampuan menghubungkan bilangan dengan benda 1-10 dari pratindakan 60,41% (kategori cukup), menjadi 75% (kategori baik) pada siklus I, 75% (kategori baik) pada siklus II dan meningkat menjadi 81,25% (kategori baik sekali) pada siklus III sehingga tingkat perkembangan mengenai pengenalan bilangan 1-10 pada anak kelompok B I RA. Masyithoh Sucenjurutengah telah tercapai sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

2. Dengan menggunakan permainan angin bertiup anak-anak dapat mengenal bilangan dengan mudah dan menyenangkan , suasana pembelajaran tidak membosankan karena permainan ini melibatkan aktifitas fisik yang menuntut anak harus gerak cepat pindah tempat dari satu tempat ke tempat lain sesuai aturan permainan.
3. Permainan ini dapat dilaksanakan dalam ruangan maupun luar ruangan sesuai dengan keadaan dan keinginan anak maupun guru.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan tersebut, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah :

1. Bagi Guru

Kegiatan permainan angin bertiup dapat dijadikan sebagai alternatif kegiatan dalam proses mengenalkan lambang bilangan 1-10 karena dapat menggunakan aneka media yang menarik bagi anak-anak. Permainan angin bertiup tidak hanya bisa diterapkan di kelompok A saja namun bisa juga diterapkan pada kelompok A.

2. Bagi peneliti selanjtnya

Kegiatan permainan angin bertiup tidak hanya untuk mengembangkan aspek kognitif saja (tentang angka, warna , bentuk dan sebagainya) akan tetapi

juga dapat mengembangkan aspek bahasa, fisik motorik dan aspek sosial emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori, Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2017.
- Desmita, Psikologi Perkembangan, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Ngalim Purwanto, Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, Bandung: PT.Remaja Rosda Karya, 2004.
- Imas Kurniash, Mendidik SQ Anak Menurut Nabi Muhammad SAW, Yogyakarta : Pustaka Marwa, 2010.
- Nurul Ikhsan , Asyik Bermain Maze, Jakarta : Cikal Aksara, 2014.
- Nurani Yuliani Sujiono & Bambang Sujiono, Menu Pembelajaran Anak Usia Dini, Jakarta, 2005.
- Nurani Yulani Sujono. Konsep Dasar Anak Usia Dini, Jakarta : PT Indeks, 2013.
- Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta : Prenadamedia, 2009.