

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
MELALUI KEGIATAN BERMAIN DI TAMAN KANAK-KANAK
KARTIKA II-30 PUNGGUR LAMPUNG TENGAH**

Oleh:

**Ita Hadi Seviyanti, Adelina Hasyim, Ni Nyoman Wetty S
FKIP Unila, Jl.Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandarlampung
e-mail: ita_hadi23@yahoo.com
081279522887**

Abstract: Improving of Recognizing Number Concept Ability Through Game Activity at Kartika II-30 Kindergarten Punggur Lampung Tengah. This research aims to analyze (1) The design of daily activity planning, (2) The implementation of game by using media for introducing a concept of number, (3) The scoring system of game by using media of recognizing the concept of number, (4) The improvement of recognizing the concept of number ability. The method of research used Classroom Action Research by three cycles at Kartika II-30 Kindergarten Punggur Academic Year 2012 -2013. The subjects of research is B1 and B2 group. Each cycle consists of four steps: planning learning, implementation learning, observation, and reflection. A collecting the data was done by evaluation sheet through lesson planning by teacher, documentation, and observation sheet. Games find objects at cycle I, cycle II game throwing bean bags capture, and cycle III basketball game. The conclusion of the research are (1) The design of activity planning was developed through flash cards, seeds and leaves, and colorful balls, (2) The implementation of game was shown through improving of visual, oral, listening, writing, emotional, drawing, and motoric, (3) The evaluation of games was done by observation instrument which is validated by two person, (4) There is improving a recognizing of number concept ability in every indicators.

Keywords: Concept of number, Game activity, Kindergarten

Abstrak: Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kegiatan Bermain di Taman Kanak-Kanak Kartika II-30 Punggur Lampung Tengah. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis: (1) desain rencana kegiatan harian,(2) pelaksanaan permainan dengan menggunakan media mengenal konsep bilangan, (3) sistem penilaian permainan dengan menggunakan media mengenal konsep bilangan, (4) peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan 3 siklus, di Taman Kanak-Kanak Kartika II-30 Punggur TP. 2012/2013 dengan subyek anak kelompok B1 dan B2. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar penilaian terhadap perencanaan pembelajaran oleh guru, dokumentasi, dan lembar observasi melalui tindakan siklus I permainan menggunakan kartu gambar, siklus II menggunakan biji-bijian dan daun, siklus III

menggunakan bola warna. Kesimpulan penelitian ini adalah (1) desain rencana kegiatan harian dikembangkan untuk permainan dengan media kartu gambar, biji-bijian, daun, dan bola warna (2) pelaksanaan permainan ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas yaitu visual, lisan, mendengarkan, menulis, emosional, menggambar dan motorik, (3) penilaian permainan yang dilakukan menggunakan instrumen observasi, yang divalidasi oleh 2 orang penilai (4) kemampuan mengenal konsep bilangan mengalami peningkatan untuk semua indikator.

Kata kunci: konsep bilangan, bermain, taman kanak-kanak.

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak merupakan wadah untuk anak usia dini yang berada dalam umur 4 sampai dengan 6 tahun yang bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan perkembangan selanjutnya. Dalam Undang-Undang RI No 20 tahun 2003, pasal 28 ayat 1 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar (Standar Nasional Pendidikan, 2006:250).

Proses perkembangan anak membutuhkan rangsangan-rangsangan belajar dengan cara pemberian suasana bermain yang menyenangkan bagi anak. Tujuan dari bermain untuk mengembangkan kemampuan anak misalnya kemampuan bahasa, sosial

emosional, kognitif, dan motorik, oleh karena itu bermain sambil belajar adalah suatu metode yang tepat bagi anak usia dini. Mengenal lambang bilangan merupakan langkah menuju kecerdasan logika matematika.

Menurut Campbell dkk. dalam Sujiono (2010:58), bahwa tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika antara lain mengenal bilangan, perhitungan, pengukuran, geometri, pemecahan masalah, dan sebagainya. Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Piaget dalam Rohayah (2009:3-4), anak di TK berada pada tahap praoperasional (2 sampai 7 tahun), dalam mengenalkan konsep lambang bilangan, anak-anak membutuhkan benda konkret yang dapat digunakan oleh anak dalam belajar.

Sedangkan, kondisi di lapangan belum memanfaatkan media seperti keping angka sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) untuk membantu kegiatan pengembangan, hal ini merupakan salah satu penyebab kemampuan anak di kelompok B pada TK Kartika II-30 Punggur dalam mengenal konsep lambang bilangan belum mencapai hasil yang diharapkan. Kurang keaktifan anak di dalam mengikuti kegiatan pengembangan, dan pada umumnya pengenalan konsep lambang bilangan hanya dilakukan dengan kegiatan menulis di buku angka, tanpa menggunakan media atau benda langsung yang menarik sehingga anak mengalami kejenuhan dan anak hanya dapat menulis tanpa tahu arti dari angka yang dituliskannya, ketika membilang dari 1 sampai 10 anak-anak mengalami kesulitan, yang ditandai dengan menghitung dengan melompat-lompat (belum berurutan). Pada saat membuat lambang bilangan sering terbalik antara angka 2 dengan angka 5, angka 3, 4, 6 dan 7 yang terbalik dalam menulisnya. Selain itu pelaksanaan penilaian kegiatan anak yang dilakukan guru juga belum baik.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009 menyebutkan bahwa program kegiatan PAUD mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi: (1) nilai-nilai agama dan moral, (2) fisik, (3) kognitif, (4) bahasa, dan (5) sosial emosional. Salah satunya adalah pengembangan kognitif yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan kemampuan berpikir secara teliti.

Pengembangan kognitif meliputi tiga tingkat pencapaian perkembangan yaitu (1) pengetahuan umum dan sains, (2) konsep bentuk, warna, ukuran dan pola dan (3) konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Piaget dalam Rohayah, dkk (2009:3-4) mengemukakan empat tahapan perkembangan kognitif yaitu: Sensori motor (dari lahir – 2 tahun), Pra Operasional (2 – 7 tahun), Operasi konkret (7-11 tahun), dan Operasi

formal (11 tahun ke atas). Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Piaget, anak TK berada pada tahap praoperasional di mana dalam mengenalkan konsep bilangan, anak-anak membutuhkan benda konkret yang digunakan anak dalam belajar. Misalnya, dengan meminta 1 anak untuk berdiri di depan kelas, kemudian guru meminta 1 anak lagi untuk maju, maka kesimpulannya ada 2 anak yang berdiri di depan kelas, dengan menggunakan benda nyata akan memudahkan anak dalam mengenal bilangan.

Sujiono dalam Wiyani (2012:89) bahwa pada dasarnya kegiatan pembelajaran pada anak usia dini adalah seperangkat kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan kepada anak berdasarkan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.58 tahun 2009 menyebutkan bahwa dalam standar proses, perencanaan pembelajaran meliputi perencanaan

semester, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang berisi indikator pembelajaran, tema/sub tema, media/sumber belajar dan penilaian kegiatan anak. Banyak aktivitas yang dapat dilakukan di sekolah yang menjadi pendukung belajar mereka. Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Paul B.Diedrich dalam Sardiman (2012:101) kegiatan siswa dapat digolongkan sebagai berikut: (1) *visual Activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca gambar, memperhatikan orang lain; (2) *oral activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya bertanya, menyatakan pendapat, mengadakan wawancara atau diskusi; (3) *listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik; (4) *writing activities*, seperti misalnya meniru menulis angka, menjiplak angka; (5) *drawing activities*, misalnya menggambar benda sesuai angka; (6) *motor activities*, misalnya bermain mencari keping angka, berlari memindahkan keping angka, dan

sebagainya; (7) *mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, mengambil keputusan; (8) *emotional activities*, misalnya menaruh minat, bersemangat, senang, berani. Berdasarkan aktivitas belajar anak tersebut, penilaian keaktifan dilakukan secara klasikal sehingga kriteria penilaian dibuat berdasarkan jumlah anak yang aktif.

Salah satu pendekatan pembelajaran di taman kanak-kanak adalah belajar melalui bermain. Menurut Montessori, anak tidak pernah berpikir bahwa belajar sebagai sesuatu yang tidak menyenangkan (Yus, 2011:15). Untuk mendukung pendapat Montessori tersebut hendaknya kegiatan belajar untuk anak usia dini dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan yaitu melalui bermain. Montessori dalam Yus (2011:15) menambahkan bahwa pendidik bertugas menyediakan alat-alat, kesempatan, dan pertolongan untuk dijadikan sebagai perangsang agar anak aktif.

Berdasarkan pendapat tersebut yang dimaksud dengan belajar melalui bermain di Taman Kanak-Kanak

adalah kegiatan yang dilakukan anak dengan cara bermain untuk mempelajari sesuatu dan tidak selalu disimbolkan dengan buku dan pensil, tetapi dengan alat-alat bermain pun anak dapat melakukan kegiatan belajar. Banyak jenis permainan yang dapat diberikan kepada anak, misalnya bermain lempar dadu, mencari benda, bola bowling, cari pasangan, bola keranjang dan permainan lainnya.

Pembelajaran di TK menggunakan pendekatan tematik yang diterapkan pada anak usia dini karena pada umumnya mereka masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistic*). Pembelajaran dengan menggunakan tema merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang pengembangan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak (Sujiono, 2010:75).

Dari pemaparan tersebut bahwa pembelajaran pada TK tidak mengajarkan anak belajar mata pelajaran tertentu secara terpisah, tetapi anak belajar dalam bentuk satu kesatuan yang berhubungan dengan

kejadian di lingkungan sekitarnya. Media dan sumber belajar merupakan salah satu faktor penting yang sangat mempengaruhi penguasaan anak terhadap materi yang diberikan (Sujiono, 2010:73). Gagne dalam Sujiono (2007:8.4) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar. Sujiono (2010:108), media pembelajaran yaitu peralatan dan bahan pembelajaran yang akan digunakan oleh anak dan guru selama kegiatan belajar berlangsung. Yus (2011:68) berpendapat bahwa semua yang terdapat di lingkungan sekitar menjadi media dan sumber belajar dalam berbagai kegiatan belajar.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan penyampaian informasi atau isi pembelajaran dari pendidik kepada siswa dengan menggunakan bahan ajar. Alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Sedangkan alat permainan edukatif yaitu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik (Ismail, 2006:155).

Belajar menurut teori Thorndike membawa anak untuk menggunakan banyak praktik (latihan). Pada prinsipnya teori Thorndike menekankan banyak memberi praktik dan latihan (*drill and practice*) kepada anak agar konsep dan prosedur dapat mereka kuasai dengan baik. Teori Thorndike mengemukakan adanya hukum latihan (*Law of Exercise*), jika anak melakukan latihan secara berulang-ulang maka kemungkinan untuk berhasil lebih besar, daripada sedikit latihan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis yang terkait dengan: (1) desain Rencana Kegiatan Harian, (2) pelaksanaan permainan (3) pelaksanaan penilaian yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan (4) peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B1 dan B2 TK Kartika II-30 Punggur.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus. Tahapan penelitian ini meliputi

(1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi, merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan (Hamdani, 2008:52-54).

Instrumen penelitian yang digunakan (1) Lembar Penilaian Rencana Kegiatan Harian. Instrumen yang akan digunakan untuk menilai RKH adalah APKG. (2) Lembar Observasi Kegiatan Anak, (3) Validasi Instrumen, dilakukan dengan pemberian skor oleh dua orang rater terhadap dua instrumen yang digunakan, yaitu instrumen observasi aktivitas dan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Teknik pengumpulan data yaitu (1) Lembar PKG-1, (2) Observasi, (3) Dokumentasi Teknik Analisis Data. Analisis data dilakukan secara terus menerus sampai berhasil menemukan pembelajaran yang menarik dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

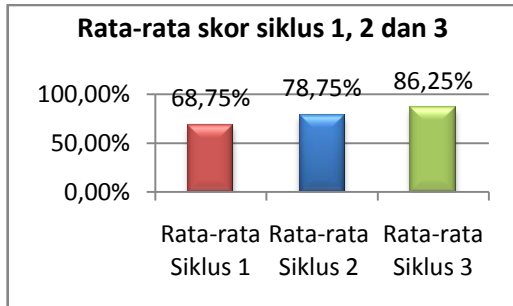
Hasil penelitian terhadap desain RKH pada siklus I adalah nilai akhir dari desain perencanaan pembelajaran pada pertemuan pertama adalah 67,5%

dengan kategori cukup dan pertemuan kedua diperoleh 70% dengan kategori cukup. Sehingga secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata 68,75% dengan kategori cukup, ini menunjukkan kualitas perolehan desain RKH masih perlu diperbaiki.

Siklus II nilai akhir dari desain RKH pada pertemuan ketiga adalah 77,5 % dan pertemuan keempat diperoleh 80% dengan kategori baik. Sehingga keseluruhan diperoleh nilai rata-rata 78,75% dengan kategori baik, ini menunjukkan kualitas perolehan desain RKH meningkat sebesar 10% dari siklus I.

Siklus III pada pertemuan kelima adalah 85 % dan pertemuan keenam diperoleh 87,5 % dengan kategori sangat baik. Sehingga secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata 86,25% dengan kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa kualitas perolehan dalam desain RKH mencapai sangat baik serta meningkat sebesar 7,5% dari siklus II.

Diagram peningkatan desain RKH adalah sebagai berikut:



Hasil observasi aktivitas anak pada siklus I, kelompok B1 ternyata aktivitas visual, mendengarkan, emosional masih terdapat 3 sampai 5 anak yang tidak aktif. Sedangkan aktivitas lisan (seperti menyanyi, bertanya dan bercerita), menulis dan motorik masih terdapat 6 sampai 8 anak yang tidak aktif. Aktivitas menggambar masih banyak yang belum mengikuti dengan baik yaitu 9 sampai 11 anak. Sehingga diperoleh skor keseluruhan yaitu 23 yang dalam persentase adalah 65,71%. Untuk kelompok B2, aktivitas emosional dapat diikuti oleh semua anak. Aktivitas menulis masih terdapat 3 sampai 5 anak yang belum aktif. Aktivitas visual, lisan, menggambar dan motorik masih ada sebagian kecil anak yang belum mengikuti dengan baik yaitu antara 6 sampai 8 anak. Sedangkan aktivitas mendengarkan

masih banyak anak yang belum mengikuti dengan baik, hal ini dikarenakan anak-anak asyik mengobrol dengan teman lainnya. Sehingga diperoleh jumlah skor 23 dengan persentase 65,71% kategori cukup. Hasil observasi aktivitas pada siklus II kelompok B1, aktivitas visual, lisan, emosional, menggambar dan motorik masih terdapat 3 sampai 5 anak yang tidak aktif. Sedangkan aktivitas mendengarkan dan menulis terdapat 6 sampai 8 anak yang belum aktif.

Sehingga di siklus II diperoleh skor keseluruhan yaitu 26 yang dalam persentase adalah 74,26% dengan kategori baik. Adapun untuk kelompok B2, seluruh aktivitas yaitu visual, lisan, mendengarkan, menulis, emosional, menggambar dan motorik sudah diikuti oleh sebagian besar anak dengan aktif. Diperoleh jumlah skor 28 yang dengan persentase 80% dengan kategori baik. Namun masih perlu diadakan peningkatan agar aktivitas anak menjadi lebih baik. Penggunaan media keping angka dan bola warna melalui kegiatan bermain dapat memotivasi anak di kelompok B1 dan B2. Di siklus

III pada kelompok B1 memperoleh skor keseluruhan yaitu 31 dengan persentase 88,57% kategori sangat baik. Sedangkan pada kelompok B2 memperoleh skor 32, dengan persentase 91,42% dan mencapai kategori sangat baik dengan rata-rata 89,99%.

No	Kelompok	Persentase siklus I		Persentase Siklus II		Persentase Siklus III	
		Aktif	Tidak	Aktif	Tidak	Aktif	Tidak
1	B1	65,71%	34,29%	74,26%	25,74%	86,25%	13,75%
2	B2	65,71%	34,29%	80%	20%	89,99%	10,01%
Kategori Keberhasilan		Cukup		Baik		Sangat baik	
Peningkatan Keaktifan		B1		Siklus I ke II 8,55%		Siklus II Ke III 11,99%	
		B2		14,29%		9,99%	

Dari hasil tersebut, menjelaskan bahwa terjadi peningkatan aktivitas anak menjadi lebih baik.

Hasil dari kemampuan mengenal konsep bilangan pada semua indikator, kemampuan anak kelompok B1 dan B2 di siklus I untuk setiap indikator belum menunjukkan hasil yang diharapkan sehingga memerlukan adanya peningkatan pada siklus selanjutnya. Pada siklus II keseluruhan kemampuan anak kelompok B1 dan B2 untuk setiap indikator mengalami peningkatan dari hasil sebelumnya. Tetapi guru masih belum merasa berhasil sesuai dengan

yang diharapkan, sehingga memerlukan peningkatan pada siklus selanjutnya. Pada siklus III terjadi peningkatan secara menyeluruh pada setiap aspek kemampuan mengenal konsep bilangan baik di kelompok B1 dan kelompok B2 dan mencapai hasil sangat baik. berikut ini adalah tabel peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan:

No	Kel	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Persentase	Kategori	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
1	B1	69,25%	Cukup	84,25%	Baik	93%	Baik sekali
2	B2	72,25%	Cukup	82%	Baik	90,75%	Baik sekali
Peningkatan B1 Siklus I ke II = 15% Siklus II ke III = 8,75%				Peningkatan B2 Siklus I ke II = 9,75% Siklus II ke III = 8,75%			

Tabel di atas menggambarkan terjadinya peningkatan setiap siklusnya.

Pembahasan

Desain RKH harus berpedoman pada Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini yang memuat tentang standar proses yang meliputi, pemilihan metode, alat bermain, dan pengorganisasian kegiatan.

Pelaksanaan permainan pada siklus pertama dengan menggunakan media kartu bergambar dan keping angka cukup menarik bagi anak. RKH didesain untuk merencanakan kegiatan bagi anak dengan menggunakan kartu bergambar dan keping angka yang dilaksanakan dengan metode bermain. Permainan dilakukan berkelompok yang terdiri dari 10 anak, hal ini membuat guru kerepotan dalam membimbing kegiatan anak. Desain RKH yang dibuat belum dapat diterapkan dengan baik, dikarenakan kesesuaian materi ajar dengan alokasi waktu masih belum baik. Kegiatan menggambar binatang peliharaan membutuhkan banyak waktu, karena masih banyak anak yang mengalami kesulitan sehingga membutuhkan bimbingan guru secara individu.

Pada siklus II pembelajaran dilakukan dengan permainan lempar kantung rahasia yang berisi biji-bijian dan permainan mencari benda (daun-daunan) sesuai dengan keping angka. Media bermain ini digunakan untuk memberikan kemudahan pada anak memahami konsep bilangan dengan dihadapkannya benda nyata misalnya

biji-bijian dan daun dengan aneka bentuk. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan Piaget yang menyebutkan bahwa pada usia 2–7 tahun, pemikiran anak lebih banyak berupa pemikiran konkret daripada pemikiran logis sehingga dalam membangun pengetahuan matematika permulaan anak memerlukan bantuan benda-benda konkret.

Untuk kelompok B2 aktivitas anak telah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Karena di siklus II ini guru telah memperkecil kelompok saat bermain, yang semula 10 anak menjadi 4 sampai 5 anak perkelompok, sehingga memberikan kemudahan guru dalam membimbing anak yang kesulitan. Jumlah keping angka yang digunakan untuk bermain telah ditambah dari sebelumnya sehingga memungkinkan setiap anak untuk mendapatkan bagian. Selanjutnya pada siklus III permainan dilakukan dengan permainan bola bowling dan permainan bola keranjang dengan keping angka. Sesuai pendapat Montessori dalam Yus yang menyatakan bahwa pendidik bertugas menyediakan alat-alat, kesempatan, dan pertolongan untuk

dijadikan sebagai perangsang agar anak aktif. Untuk menjadikan anak aktif, maka perlu memberikan kesempatan untuk melakukan sendiri kegiatan dengan dibantu alat-alat permainan yang digunakan pada siklus III ini yaitu bola warna.

Pelaksanaan penilaian dilakukan guru dengan baik karena telah menggunakan instrumen observasi unjuk kerja yang tepat, yang telah divalidasi oleh 2 orang penilai.

Pada siklus pertama di kelompok B1 dan B2 kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang belum berhasil. Hal ini terjadi karena masih terdapat beberapa masalah ketika kegiatan mengenal konsep bilangan diantaranya yaitu kurang mampuan anak dalam membilang dengan berurut, hal ini mungkin dikarenakan kurangnya bimbingan dari guru, dan terburu-burunya anak dalam membilang sehingga lupa dengan urutan angka selanjutnya. Masalah lain adalah kurang pahaman anak tentang bentuk lambang bilangan sehingga ketika diminta menulis lambang bilangan banyak anak yang masih terbalik di

dalam menulisnya. Berkaitan dengan aktivitas menulis, guru tidak boleh memaksakan anak harus dapat menulis dengan benar dan sempurna, hanya saja guru mempunyai tugas untuk tetap membimbing anak yang kesulitan.

Siklus kedua kelompok B1 dan B2 terjadi peningkatan. Beberapa masalah anak dalam mengenal konsep bilangan pada siklus II ini sudah sedikit berkurang, tetapi masih ada saja anak-anak yang mengalami kesulitan seperti menghitung benda dengan melompat hal ini tergambar ketika benda yang dihitung anak berbeda dengan yang ucapkannya. Hal lainnya adalah ketika meniru menulis lambang bilangan yang awalnya anak-anak dapat meniru contoh yang diberikan tetapi selanjutnya mereka tetap menulis terbalik.

Siklus ketiga, kelompok B1 dan B2 hanya tinggal sebagian kecil anak saja yang kesulitan dikarenakan memang karena memiliki daya tangkap yang sedikit kurang daripada teman lainnya. Namun secara keseluruhan telah mengalami peningkatan dan mencapai kategori sangat baik.

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di atas didapat melalui suatu proses pembelajaran yang dilakukan anak bersama guru melalui bermain.

Tedjasaputra menyebutkan bahwa banyak konsep dasar yang dipelajari anak melalui bermain. Untuk mengenalkan konsep bilangan, anak diminta untuk memasukkan bola ke dalam keranjang kemudian menghitung berapa bola yang masuk ke dalam keranjang, kegiatan lainnya yaitu dengan mengajak anak bermain bola bowling yang dihubungkan dengan penggunaan keping angka sebagai upaya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Kegiatan bermain yang dilakukan anak yaitu dengan berkelompok. Hal ini menurut Pamulu bahwa bermain anak dapat mengembangkan keterampilan sosialnya. Karena seringkali anak bermain bersama dengan teman-temannya, yaitu dengan melakukan kerjasama dengan kelompoknya maka anak akan mengenal untuk tidak egois, dan konsep kerjasama agar pekerjaan lebih mudah.

Latihan-latihan yang diberikan kepada anak yaitu dengan memberikan permainan yang memungkinkan anak untuk memiliki banyak kesempatan berlatih dengan berulang-ulang, sehingga anak tidak lagi mengalami kesulitan di dalam kegiatan mengenal konsep bilangan. Seperti yang dikemukakan dalam teori Thorndike yaitu adanya hukum latihan (*Law of Exercise*), jika anak melakukan latihan secara berulang-ulang maka kemungkinan untuk berhasil lebih besar, daripada sedikit latihan. Sebagai contoh, anak yang belajar memasukkan bola ke dalam keranjang tetapi masih belum berhasil maka semakin sering ia mencoba atau mendapat kesempatan maka kemungkinan untuk berhasil lebih kuat

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang diterapkan dalam proses pembelajaran pada siklus terakhir termasuk dalam kategori sangat baik. RKH dapat dilaksanakan dengan baik setelah memperhatikan karakteristik awal

anak dalam mengikuti kegiatan bermain, jumlah anak dalam mengikuti permainan dan pemilihan media yang tepat. Desain RKH yang baik apabila kegiatan bermain yang diberikan dapat mencakup seluruh bidang pengembangan, menggunakan media yang tepat, dan memiliki kesesuaian waktu;

2. Aktivitas anak mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Aktivitas anak saat kegiatan permainan menggunakan keping angka pada awal pelaksanaan akan terasa ramai. Karena pada dasarnya suasana ramai itu ditimbulkan karena anak bersemangat dan kebingungan anak tentang cara bermain dengan keping angka dan media lainnya, Pada siklus ketiga persentase keaktifan anak di kelompok B1 mencapai 88, 57% dari jumlah seluruhnya yaitu 20 anak. Sedangkan di kelompok B2 persentase keaktifan anak lebih tinggi lagi yaitu mencapai 91,42% dari jumlah seluruhnya yaitu 20 anak. Tingginya aktivitas anak pada kelompok B2 dikarenakan
3. Pelaksanaan penilaian telah dilakukan guru dengan baik karena telah menggunakan instrumen observasi yang tepat yang telah divalidasi oleh 2 orang penilai;
4. Kemampuan anak dalam indikator (1) membedakan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama jumlahnya, lebih banyak dan lebih sedikit, (2) membilang dengan benda-benda, (3) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan 1-20 dengan benda-benda, (4) membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda dan (5) meniru lambang bilangan 1-10, mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan.

kemampuan sebagian besar anak dalam kegiatan yang diberikan terutama aktivitas menulis yang lebih baik dan sebelum penelitian dilakukan anak telah berada di TK selama 2 tahun berjalan ini (murid lama), sehingga anak telah memiliki keterampilan menulis dan beberapa keterampilan lainnya lebih banyak;

Dari hasil penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut:

(1) Bagi guru: (a) hendaknya dalam mendesain RKH memperhatikan dan berpedoman pada Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini yang meliputi, pemilihan metode, alat bermain, dan pengorganisasian kegiatan, (b) Pemilihan media pembelajaran untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran di TK disesuaikan dengan keadaan peserta didik, (c) Mengembangkan format penilaian yang lain seperti portofolio (kumpulan hasil karya anak), anekdot (catatan khusus keadaan anak) dan lainnya agar penilaian lebih baik, (d) Melakukan pembimbingan kepada anak sebanyak mungkin, dikarenakan kemampuan setiap anak berbeda-beda;

(2) Bagi Sekolah: (a) Memberikan sarana pendukung pembelajaran yang berkaitan dengan media untuk mengenalkan konsep bilangan, (b) Menyediakan media bermain untuk kegiatan pengenalan konsep bilangan yang lebih baik sehingga dapat digunakan seterusnya dan oleh siapa saja yang membutuhkan

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Hamdani, Nizar Alam. 2008. *Classroom Action Research Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Kelas*. Jakarta : Rahayasa.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Jogja :Pilar Media.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Pamilu, Anik. 2007. *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta : Citra Media.
- Rohayah, Siti dkk. 2009. *Math at Home Panduan bagi Orang Tua Pembelajaran Matematika kepada Anak*. Yogyakarta : Media Grafika Utama.

- Sardiman A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks.
- Wiyani, Novan Ardy. 2012. *Format PAUD*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.