

Permainan Variatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka: Studi pada Anak di RA Masyithoh Bantul pada Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018

Supriyati Idi Soepyanto
RA Masyithoh Bantul
e-Mail: gadis_supriyati@yahoo.com

Abstract

Class action research aims to find out the optimization of the introduction of the coat of arms of Numbers through game price in Learning activities. Study was carried out with the strategy of playing while learning or studying while playing continuously in an attempt to improve the understanding of the coat of arms of the number 1-20, on the student group B RA Masyithoh Wonolelo Pleret Mojosari Bantul. The study lasted for 2 (two) cycle. The data collection method used is the method of observation, and documentation. The instruments used are questionnaire, observation sheets, checklist learning process, assessment sheet documents syllabus and assessment sheet document RPPH. This research was done before the child has not yet come to know the numbers. The results showed that children's understanding about the symbol number of the 1-20 increases. This success is determined by several factors, among others, the factors of teachers, students, as well as infrastructure means the learning itself.

Keywords: *Variative Game, Ability to Recognize Numbers, RA Masyithoh*

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan mengetahui optimalisasi Pengenalan Lambang Bilangan melalui permainan bervariasi dalam kegiatan Pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan dengan strategi bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain secara berkesinambungan dalam upaya meningkatkan pemahaman lambang bilangan 1-20, pada siswa kelompok B RA Masyithoh Mojosari Wonolelo Pleret Bantul. Penelitian ini berlangsung selama 2 (dua) siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner, checklist, lembar pengamatan proses pembelajaran, lembar penilaian dokumen silabus dan lembar penilaian dokumen RPPH. Sebelum dilakukan penelitian ini anak belum mengenal angka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman anak tentang lambang bilangan 1-20 meningkat. Keberhasilan ini ditentukan oleh beberapa faktor antara lain dari faktor guru, siswa, sarana/prasarana, maupun pembelajaran itu sendiri.

Kata Kunci: *Permainan Variatif, Kemampuan Mengenal Angka, RA Masyithoh*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan suatu kegiatan. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak bersifat spesifik di dasarkan pada tugas-tugas pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, kemandirian, bahasa, kognitif, fisik motorik halus dan fisik motorik kasar.

Peraturan Menteri (Permen) nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 1 ayat 1 memuat tentang standar tingkat pencapaian perkembangan yang berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dalam hal ini lebih terfokus pada usia 5 (lima) sampai 6 (enam) tahun. Tingkat pencapaian perkembangan yang dicapai merupakan aktualisasi potensi semua aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak pada setiap tahap perkembangannya, bukan merupakan suatu tingkat pencapaian kecakapan akademik. Pada lingkup perkembangan kognitif, di dalamnya mencakup Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf, yaitu menyebutkan, mencocokkan dan mengenal angka dari 1 sampai 20.

Untuk mengenalkan angka pada peserta didik di Taman Kanak-kanak, dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa cara, antara lain: bernyanyi, meniru bentuk angka, mewarnai bentuk angka dan permainan. Dari beberapa cara yang dapat dilakukan, penggunaan permainan adalah cara yang lebih menarik bagi anak, karena dengan permainan anak akan merasa senang, gembira, tidak terbebani sehingga anak tidak menyadari bahwa sebenarnya ia sedang belajar mengenal angka. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu "Bermain sambil belajar" dan "Belajar seraya bermain" artinya aktivitas anak lebih ditekankan pada ciri-ciri bermain. Porsi bermain lebih dominan dibanding belajar, dengan catatan permainan yang dilakukan mengandung nilai-nilai edukatif. Belajar seharusnya menyenangkan, anak-anak tidak membedakan antara bekerja dan bermain atau antara bermain dan belajar. Semua kegiatan belajar diterima dengan antusias asalkan dia sebagai seorang anak menikmati apa yang dilakukannya.

Pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) semester I di RA Masyithoh Mojosari Wonolelo, khususnya pada Kelompok B yang diasuh oleh penulis, di temukan bahwa 75% anak Kelompok B RA Masyithoh Mojosari Wonolelo mengalami kesulitan mengenal angka. Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang dapat diidentifikasi adalah Pemilihan metode untuk pengenalan angka belum tepat. Selain itu Kemampuan mengenal angka anak RA Masyithoh Mojosari Wonolelo belum berkembang dengan baik serta Penggunaan Alat peraga masih kurang maksimal. Untuk itu maka perlu ditingkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Di dalam penelitian ini dikembangkan permainan gelas pintar, jepit angka dan ular tangga pada anak RA Masyithoh Mojosari Wonolelo Pleret Bantul.

Konsep Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak usia 4-6 tahun. Pada usia ini, anak belajar melalui bermain dan bermain adalah belajar. Bermain bagi anak adalah sebagai simbolik bermakna. *Gallahua* menjelaskan, "Bermain merupakan aktivitas yang langsung dan spontan dimana anak berhubungan dengan orang lain dan benda-benda yang ada di sekitarnya, anak bermain dengan gembira, sukarela, penuh imajinasi, dengan menggunakan seluruh panca indra, tangan dan seluruh tubuhnya".

Bermain merupakan aktivitas anak yang paling dominan dalam paling banyak diinginkan anak. Bermain erat kaitannya dengan tumbuhnya kemampuan untuk menciptakan gagasan baru, bersuka cita terhadap hal-hal yang baru, dan menciptakan suatu keadaan yang baru. Karena itu, *Craft* (dalam Suratno, 2005), menyatakan bahwa bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran yang berdaya. Sedangkan pikiran yang berdaya merupakan faktor bagi tumbuhnya ide-ide baru, dan berbagai gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi sebuah kreativitas.

Pemilihan metode dalam kegiatan belajar mengajar merupakan suatu keharusan bagi guru atau tenaga pendidik, seperti metode bermain. Definisi metode adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, namun yang perlu diperhatikan adalah bagaimana memahami dan memilih serta menerapkan metode itu sendiri. Ada berbagai metode yang dikenal di Pendidikan Anak Usia Dini, antara lain: metode bercerita, karya wisata, eksperimen, demonstrasi, proyek, unjuk kerja, penugasan dan lain sebagainya. Namun dalam penelitian ini penulis lebih memfokuskan pada metode bermain. Bagi anak-anak bermain adalah belajar sehingga belajar itu menjadi menyenangkan.

Mengutip pertanyaan *Mayesky*, bagi seorang anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. *Piaget* dalam *Mayesky* mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/ kepuasan bagi diri seseorang. Sedangkan *Parten* memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Melalui bermain anak memperoleh pementasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasilnya yang diperoleh dari kegiatan itu. (*Dworetzky*,1990:395). Selanjutnya menurut *Hildebrand* (1986:64) bermain berarti berlatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasikan secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dengan atau tanpa menggunakan alat. Bermain menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan, tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari luar, serta dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak. Pada prinsipnya bermain sangat penting dalam membantu proses tumbuh kembang anak. Dalam hal ini para ahli sepakat bahwa anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan secara optimal. Oleh karena itu kegiatan bermain sambil belajar yang dimaksud adalah pelaksanaan kegiatan di Taman Kanak-kanak /Raudhatul Athfal yang tidak semata-mata hanya melakukan kegiatan bermain yang tidak bermakna bagi anak. Melalui kegiatan bermain selain anak dapat mengembangkan aspek kognitif, bermain juga dapat mengembangkan potensi positif dan pembentukan perilaku yang baik yang ada pada diri mereka.

Permainan memiliki banyak manfaat, permainan juga memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Permainan meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah anak, permainan juga meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi satu sama lain. Menurut Hethherington dan Parker ada tiga fungsi utama permainan. *Pertama* Fungsi kognitif, Membantu perkembangan kognitif anak, yaitu dengan permainan anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya dan belajar memecahkan masalah yang dihadapi. *Kedua* Fungsi sosial, dapat meningkatkan perkembangan sosial anak khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran. Anak belajar memahami orang lain dalam peran-peran yang akan dimainkannya. *Ketiga* Fungsi emosi, memungkinkan anak memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, anak belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin karena kemungkinan besar permainan anak melepaskan energi fisik dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam karena tekanan-tekanan batin terlepas ke dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan.

Pada dasarnya bermain memiliki manfaat utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan integratif dalam lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain kreatif adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak atau dengan anak lainnya.

Catron dan Allen menyebutkan, bahwa kegiatan bermain mempengaruhi enam aspek perkembangan anak, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik. Kreativitas tidak dipandang sebagai perkembangan tambahan melainkan sebagai komponen yang integral dari lingkungan bermain yang kreatif. Adapun enam aspek perkembangan di bawah ini yang bermanfaat dalam bermain yaitu:

a. Bermain untuk mengembangkan Kesadaran personal

Permainan yang kreatif memungkinkan perkembangan kesadaran personal. Bermain mendorong perkembangan kesadaran diri melalui cara-cara berikut: (1) Bermain mendukung anak untuk tumbuh secara mandiri dan memiliki kontrol atas lingkungannya. (2) Melalui bermain, anak dapat bereksperimen, bereksplorasi, meniru, dan mempraktikkan kehidupan sehari-hari sebagai sebuah langkah dalam membangun keterampilan menolong dirinya sendiri, keterampilan ini membuat anak merasa kompeten, (3) Melalui bermain mengembangkan kemampuan anak untuk membuat keputusan sendiri.

b. Bermain untuk pengembangan Emosional

Melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri, membantu anak menguasai konflik maupun trauma sosial, mengembangkan pola perilaku yang memuaskan dalam hidup dan membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.

c. Bermain untuk membangun Sosialisasi

Bermain memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan orang lain. Bermain adalah sarana yang paling utama bagi pengembangan kemampuan bersosialisasi dan memperluas empati terhadap orang lain serta mengurangi sikap egosentrisme. Bermain dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa sosialisasi anak. Menurut bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal-hal sebagai berikut: interaksi sosial, kerja sama, menghemat sumber daya, peduli terhadap orang lain, sabar dalam menunggu giliran, saling membantu, dan berbagi.

d. Bermain untuk Pengembangan Komunikasi

Bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi inilah anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan data penerimaan serta mengekspresikan kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan.

Secara spesifik bermain dapat menunjukkan perkembangan dari segi komunikasi berikut: (1) bahasa reseptif (penerimaan), yaitu mengikuti petunjuk-petunjuk dan memahami konsep dasar, (2) bahasa ekspresif, yaitu kebutuhan mengekspresikan keinginan, perasaan, penggunaan kata-kata, frase-frase, kalimat, berbicara secara jelas dan terang, (3) komunikasi nonverbal, yaitu penggunaan komunikasi kongruen, ekspresi muka, isyarat muka, isyarat tubuh, isyarat tangan, dan (4) memori pendengaran/pembedaan, yaitu memahami bahasa berbicara dan membedakan bunyi.

e. Bermain untuk Pengembangan Kognitif

Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu

karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka. Bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan. Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak.

f. **Bermain untuk Pengembangan Kemampuan Motorik**

Kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman, belajar untuk menemukan, aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perceptual motorik.

Bermain dapat memicu perkembangan perseptual motorik pada beberapa area, yaitu: (1) koordinasi mata tangan atau mata kaki, seperti saat menggambar, menulis, memanipulasi objek, mencari jejak, secara visual, melempar, menangkap, menendang, (2) kemampuan motorik kasar, seperti gerak tubuh, ketika berjalan, melompat, berbaris, meloncat, berlari, berjingkrak, berguling-guling, merayap, dan merangkak, (3) kemampuan bukan motorik kasar (statis) seperti menekuk, meraih, bergiliran, memutar, meregangkan tubuh, jongkok, berdiri, bergoyang, (4) manajemen tubuh dan kontrol seperti menunjukkan kepekaan tubuh, kepekaan akan tempat, keseimbangan, kemampuan, untuk memulai, berhenti, mengubah petunjuk.

Tedjasaputra (2001) menambahkan manfaat bermain untuk (a) mengasah ketajaman penginderaan, (b) sebagai media terapi, (c) sebagai media intervensi. Menurut Elizabeth B. Hurlock bermain (play) adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban, sehingga bermain sangat relevan, efektif, dan cocok diterapkan guru dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Dari pemikiran Elizabeth B. Hurlock di atas dapat penulis simpulkan bahwa bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak dan dalam hal ini bermain dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik pada anak usia dini.

Untuk itu penulis mencoba memanfaatkan permainan Gelas Pintar, Jepit angka dan Ular Tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka bagi anak kelompok B di RA Masyithoh Mojosari pada semester I Tahun Pelajaran 2017/2018.

Permainan Variatif

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai hal. Oleh karena itu bermain merupakan bagian integral dan mempengaruhi tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Artinya bermain merupakan hak yang hakiki bagi anak, dengan kegiatan bermain

diharapkan anak dapat mencapai perkembangan kognitif, khususnya mengenal angka secara optimal.

Dalam konteks ini untuk membantu proses tumbuh kembang anak, tentu akan dipengaruhi oleh bentuk dan cara bermainnya, sebagaimana telah penulis singgung di atas bahwa permainan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan anak adalah permainan yang aktif. Dalam permainan aktif ada beberapa macam permainan yang dapat dilakukan di sentra persiapan, antara lain permainan gelas pintar, jepit angka dan ular tangga. Adapun langkah-langkah ketiga permainan tersebut adalah:

1. Permainan Gelas Pintar

Tujuan dari permainan gelas pintar adalah untuk melatih kemampuan anak pada aspek kognitif (mengenal angka), khususnya menganalisis konsep bilangan dengan benda-benda, mengurutkan lambang bilangan dengan benda-benda, meniru lambang bilangan. Alat permainan yang digunakan adalah gelas air mineral yang diberi bentuk lambang bilangan 1-20 dan tutup botol.

Cara permainan ini adalah pertama susun gelas air mineral yang telah diberi angka secara berurutan, 1-20 siapkan tutup botol sebanyak 10 buah. Kemudian beri petunjuk bahwa gelas pintar harus diisi tutup botol sesuai dengan angka yang terdapat di depan gelas pintar. Permainan ini adalah permainan berpasangan, 1 anak melakukan permainan, anak yang lain mengoreksi apakah jumlah tutup botol yang dimasukkan ke dalam gelas pintar sesuai dengan angka yang ada di depan gelas pintar. Ketika anak memasukkan tutup botol ke dalam gelas pintar, anak dianjurkan untuk menghitung tutup botol dengan suara yang dapat didengar oleh pasangannya. Tindak lanjut dari permainan diatas adalah buat variasi susunan gelas pintar, sehingga anak benar-benar paham konsep bilangan dengan benda-benda. Mintalah anak untuk meniru lambang bilangan dalam bentuk tulisan.

2. Permainan jepit angka

Tujuan permainan jepit angka adalah menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan melatih motorik halus anak (kekuatan jari-jari). Alat yang digunakan adalah piring kertas/snack yang ditemplei lambang bilangan 1-20 dan jepit jemuran.

Cara permainan ini adalah pertama siapkan alat permainan (piring plastik dan jepit jemuran) pada karpet geometri. Kemudian Jepitkan jepit jemuran pada piring kertas sesuai dengan lambang bilangan yang terdapat pada piring kertas. Permainan ini adalah permainan berdampingan, beberapa siswa memainkan permainan yang sama. Tindak lanjut dari permainan diatas adalah anak diberi kesempatan untuk menghitung sudah berapa banyak piring yang di jepit dan angka berapa saja yang ia pilih untuk dijepit.

3. Permainan Ular Tangga

Tujuan permainan ular tangga adalah mengenal lambang bilangan, membilang/menyebut urutan bilangan dan menunjuk lambang bilangan. Alat

yang digunakan adalah kertas kartun yang sudah dibuat menyerupai ular tangga, dadu, tutup botol. Permainan ini adalah permainan kelompok. Sekelompok anak melakukan satu paket permainan secara bergantian. Pertama dimulai dengan *pinsut* untuk menentukan siapa yang jalan terlebih dahulu. Setelah itu mulai dengan melempar dadu, dan jumlah langkah yang dilakukan sesuai dengan jumlah titik yang ada pada dadu. Kemudian langkah permainan dari kotak angka 1 (start) sampai seterusnya. Bila berhenti pada kotak yang terdapat tulisan hukuman, maka guru membantu membacakan hukuman tersebut, dan anak menjalankannya. Bila permainan berhenti pada anak tangga, maka dia mendapat bonus untuk naik sampai puncak tangga. Kemudian Bila permainan berhenti pada ekor ular, maka ia harus turun sampai pada kepala ular. Permainan ini berakhir bila salah seorang pemain sudah mencapai finish yaitu pada kotak angka 100.

Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart (Pardjono, 2007: 22) yang meliputi 4 komponen penelitian dalam setiap langkah (perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi). Penelitian ini terdiri dari dua putaran, antara putaran pertama dan kedua merupakan sistem spiral yang saling terkait. Subyek Penelitian Tindakan kelas ini adalah anak kelompok B di RA Masyithoh Mojosari, Wonolelo, Pleret. Waktu penelitian tindakan dilaksanakan pada Semester I tahun Pelajaran 2017/2018, pada bulan Oktober sampai dengan Bulan Desember 2017.

Penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas dengan alur kegiatan dimulai dari perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi, Refleksi. Tahap Perencanaan diawali dari membuat Program Pembelajaran (Prosem, RPPM, dan RPPH), mempersiapkan data anak, membuat lembar pengamatan dan penilaian aktivitas anak, membuat lembar catatan harian, membuat Kuesioner, mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, menentukan tema pembelajaran, menentukan indikator-indikator pembelajaran, menentukan waktu dalam proses pembelajaran, menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, merencanakan evaluasi. Pelaksanaan Tindakan dilaksanakan melalui bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain permainan gelas pintar, jepitan angka dan ular tangga.

Tahap observasi dilakukan pada tahap mengamati pelaksanaan kegiatan yang sedang berlangsung di kelas. Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dibuat. Selama pengamatan juga dilakukan penilaian. Adapun bentuk penilaian yang dilakukan adalah penilaian psikomotorik. Dalam penilaian guru menilai kemampuan anak dalam melakukan permainan yang telah direncanakan dan mencatat perkembangan anak. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dalam melaksanakan metode bermain yang telah direncanakan serta dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal angka.

Aspek yang diamati pada anak adalah Melakukan permainan menurut aturan; Membuat urutan bilangan; mengenal konsep bilangan dengan benda-benda; Meniru lambang bilangan; Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda; Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; Menunjuk lambang bilangan; Menyebut urutan bilangan; Mengenal lambang bilangan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, kondisi proses kegiatan pembelajaran mengalami sedikit kendala saat kegiatan inti (kegiatan area) berlangsung. Ada beberapa anak yang bermain tidak sesuai peraturan main yang disepakati, hal itu dikarenakan ketika guru menginformasikan cara bermain, tidak semua anak terfokus pada guru.

Untuk itu peneliti berusaha memperbaiki situasi tersebut dengan mengingatkan guru untuk mengondisikan anak sebelum menginformasikan cara menggunakan permainan. Jika anak dapat fokus ketika guru menginformasikan cara menggunakan permainan, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini peneliti melakukan tindakan melalui dua siklus. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain gelas pintar, jepit angka dan ular tangga ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B RA Masyithoh Mojosari Wonolelo Pleret Bantul tahun pelajaran 2017/2018.

Sedangkan pelaksanaan pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Siklus I

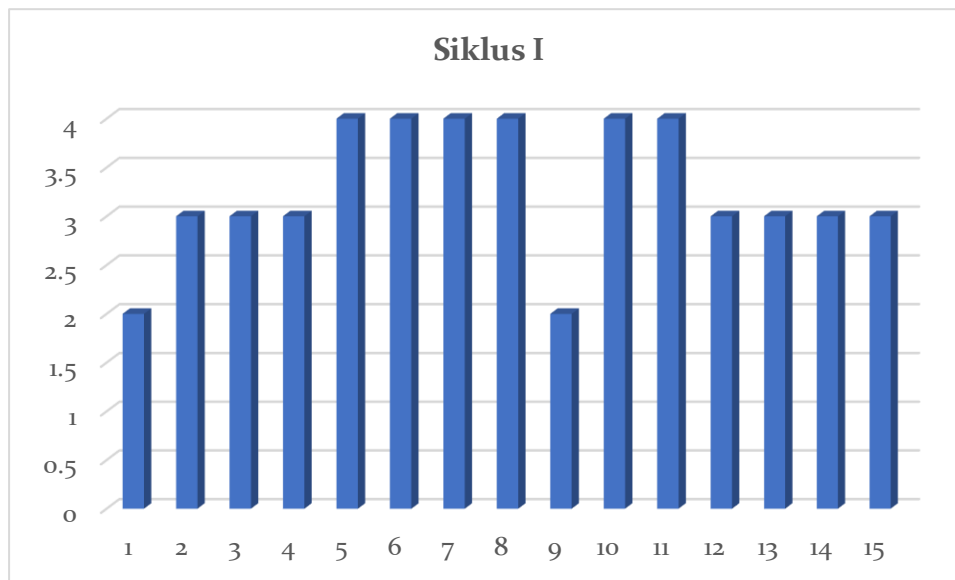
Peneliti bersama kolaborator menyusun langkah-langkah pembelajaran berupa silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang memuat skenario pembelajaran, alat peraga, sumber belajar, format evaluasi, dan format observasi pembelajaran. Tema dalam kegiatan pembelajaran diseleksi bersama kolaborator disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

Tahap tindakan dilakukan dengan mengacu pada skenario pembelajaran yang telah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Dengan uraian pada kegiatan awal yakni guru melakukan penataan lingkungan main; Permainan gelas pintar untuk 4 anak; Permainan jepit angka untuk 4 anak; Permainan ular tangga untuk 6 anak; Permainan papan kalimat untuk 5 anak; Permainan jepit kancing untuk 5 anak

Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 02 Oktober 2017 di kelompok B RA Masyithoh Mojosari Wonolelo semester I, jumlah anak adalah 15 anak. Peneliti sebagai observer dan guru kelas, sedangkan kolaborator membantu dalam proses kegiatan pembelajaran.

Kegiatan sebelum main yakni guru mengajak anak-anak duduk melingkar bersama, guru menjelaskan cara bermain, guru mengajak anak-anak berdiskusi menentukan peraturan main. Kegiatan ketika main adalah guru ikut

bermain bersama anak-anak, guru memberikan stimulus kepada anak yang tidak berminat melakukan permainan, guru menstimulus anak untuk mengingatkan teman yang lupa peraturan main. Kegiatan setelah main yakni guru mengevaluasi kegiatan main anak, guru melakukan tanya jawab tentang apa saja yang telah dimainkan, guru memberikan penghargaan pada anak yang telah melakukan permainan dengan baik sesuai dengan aturan main.



Gambar 1. Grafik Kegiatan Siklus I

Berdasarkan pengamatan pada siklus pertama ini ada sembilan anak belum melakukan permainan sesuai dengan skenario permainan yang telah disusun. Dan ada enam anak yang sudah melakukan permainan dengan baik sesuai dengan skenario. Dari 15 anak ada 6 anak yang sudah dapat mengurutkan bilangan, meniru lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Pengamatan atau observasi dilakukan secara langsung, mengamati proses pembelajaran dengan mengamati dan mencatat perkembangan anak. Pengamatan dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dalam melakukan peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan gelas pintar, jepit angka dan ular tangga.

Aspek yang diamati pada anak adalah Melakukan permainan menurut aturan; Membuat urutan bilangan; Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda; Meniru lambang bilangan; Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda; Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; Menunjuk lambang bilangan; Menyebut urutan bilangan; Mengenal lambang bilangan.

Tahapan akhir dari siklus pertama adalah tahapan refleksi. Hasil analisis diperoleh data sebagai berikut:

- a. Aspek Melakukan permainan menurut aturan, melakukan permainan menurut aturan dilakukan oleh semua anak. Tetapi masih ada tujuh anak yang bermain tidak sesuai aturan dan ada dua anak yang tidak mau melakukan permainan. Sedang enam anak dapat bermain sesuai aturan permainan.
- b. Aspek Membuat urutan bilangan. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui masih ada lima anak yang masih keliru dalam mengurutkan bilangan.
- c. Aspek Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda. Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa masih ada empat anak yang belum benar jumlahnya ketika memasukkan tutup botol ke dalam gelas pintar.
- d. Aspek meniru lambang bilangan. Dari lima belas anak masih terdapat tiga anak yang masih kesulitan untuk meniru lambang bilangan, yaitu masih susah menulis angka 3 dan 5. Sedangkan satu anak masih sulit membedakan angka 6 dan 9.
- e. Aspek Menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda. Dari hasil pengamatan masih ada empat anak yang menjepit piring kertas jumlah jepitnya tidak sesuai dengan gambar lambang bilangan yang ada di piring kertas.
- f. Aspek Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, masih ada tiga anak yang belum dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
- g. Aspek menunjuk lambang bilangan. Dari lima belas anak yang melakukan permainan gelas pintar, masih ada enam anak yang belum tepat ketika menunjuk lambang bilangan.
- h. Aspek menyebut urutan bilangan. Pada permainan gelas pintar, jepit angka dan ular tangga masih ada lima anak yang menyebutkan bilangan tidak secara urut.
- i. Aspek mengenal lambang bilangan. Dari lima belas anak, masih ada delapan anak yang belum mengenal lambang bilangan dengan tepat.

Berdasarkan uraian singkat dari pengamatan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak anak yang belum mengenal angka dengan baik. Kendala yang dihadapi adalah anak tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan cara melakukan permainan, sehingga mereka masih keliru dalam menggunakan alat permainan. sedangkan peneliti ketika menjelaskan cara permainan belum mengondisikan anak untuk dapat fokus mendengarkannya. Sehingga peneliti dan kolaborator merencanakan untuk melakukan perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II.

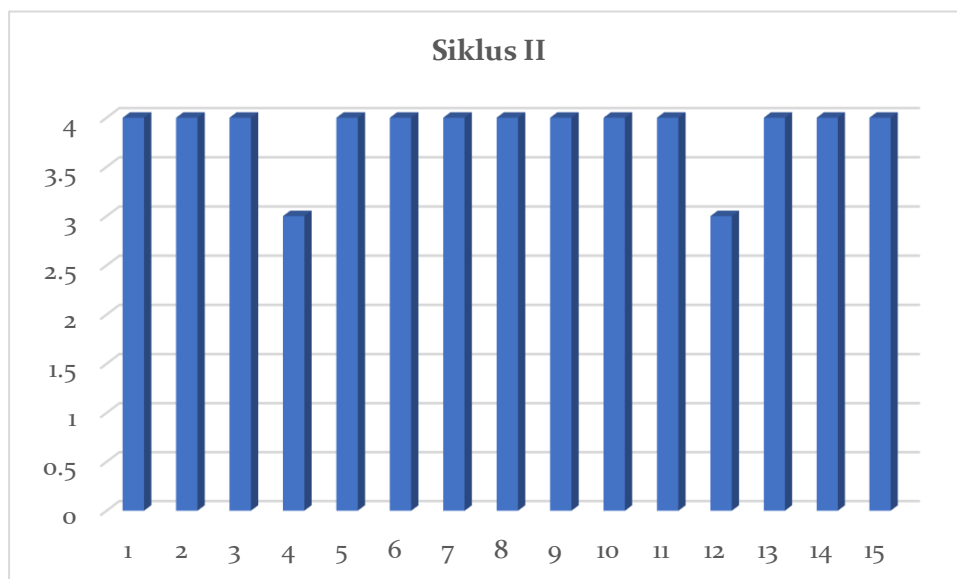
2. Siklus II

Tahapan selanjutnya adalah tahapan tindakan yang mengacu pada skenario pembelajaran yang tertulis dalam RPPH. Kegiatan siklus kedua diuraikan antara lain kegiatan awal yakni guru melakukan penataan lingkungan main; Permainan gelas pintar untuk 4 anak; Permainan jepit angka untuk 4 anak; Permainan ular tangga untuk 6 anak; Permainan papan kalimat untuk 5 anak; Permainan jepit kancing untuk 5 anak.

Kegiatan sebelum main adalah Guru mengajak anak-anak duduk melingkar bersama; Guru mengondisikan anak untuk fokus padanya dan menjelaskan cara bermain; Guru mengajak anak-anak berdiskusi menentukan peraturan main; Guru mengajak anak untuk mengulang peraturan main yang telah disepakati.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 06 November 2017 di kelompok B RA Masyithoh Mojosari Wonolelo. Dengan anak yang sama jumlah anaknya 15 anak. Proses belajar mengajar mengacu pada skenario pembelajaran yang termuat dalam rencana kegiatan harian yang telah disiapkan.

Kegiatan ketika main yaitu Guru ikut bermain bersama anak-anak; Guru memberikan stimulus kepada anak-anak yang tidak berminat melakukan permainan; Guru menyarankan/mengoreksi hasil permainan anak dan meminta anak untuk melakukannya sekali lagi; Guru menstimulus anak untuk mengingatkan teman yang lupa peraturan main. Kegiatan setelah main yakni Guru mengevaluasi kegiatan main anak; Guru melakukan Tanya jawab tentang apa saja yang telah dimainkan; Guru memberi kesempatan kepada anak untuk dapat menceritakan pengalamannya. Guru memberikan penghargaan pada anak yang telah melakukan permainan dengan baik sesuai dengan aturan main.



Gambar 2. Grafik Kegiatan Siklus II

Pada siklus kedua tahapan pengamatan juga dilaksanakan pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung hingga pembelajaran berakhir. Pengamatan dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dalam melakukan peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan gelas pintar, jepit angka dan ular tangga.

Observasi dilakukan secara langsung bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, seperti yang dilakukan pada siklus pertama. Situasi ulang terjadi pada siklus kedua ini, hampir sama dengan siklus yang pertama. Pada saat kolaborator mempersiapkan dan menjelaskan cara bermain, anak terlihat senang dan antusias sehingga Susana kelas sangat gembira. Begitu juga saat permainan dimulai tampak anak dapat menjalankan permainan sesuai skenario yang disiapkan.

Aspek yang diamati pada anak adalah Melakukan permainan menurut aturan; Membuat urutan bilangan; Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda; Meniru lambang bilangan; Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda; Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; Menunjuk lambang bilangan; Menyebut urutan bilangan; Mengenal lambang bilangan.

Adapun perbedaannya adalah pada siklus kedua ini sebanyak 13 anak sudah dapat bermain sesuai aturan. Dalam mengurutkan bilangan, mencocokkan dan memasangkan lambang bilangan dengan benda sudah dapat dilakukan anak sendiri. Anak juga sudah dapat membuat variasi permainan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan mengenal angka sudah meningkat.

Tahap akhir dari siklus kedua adalah tahap refleksi. Hasil analisis diperoleh data sebagai berikut:

- a. Aspek melakukan permainan menurut aturan. Semua anak sudah melakukan permainan menurut aturan dengan baik sehingga suasana belajar lebih kondusif dan dapat membantu anak untuk berkonsentrasi melakukan permainan.
- b. Aspek Membuat urutan bilangan. Dari lima anak yang masih keliru dalam mengurutkan bilangan, pada siklus kedua ini hanya tinggal satu anak saja.
- c. Aspek Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda. Ketika anak melakukan permainan gelas pintar, mereka sudah tepat memasukkan tutup botol jumlahnya sudah sesuai dengan lambang bilangan yang terdapat pada gelas pintar.
- d. Aspek meniru lambang bilangan. Tiga anak yang masih kesulitan untuk meniru lambang bilangan, kini sudah dapat meniru lambang bilangan dengan benar.
- e. Aspek Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda. Dari hasil pengamatan semua anak (15 anak/100%) sudah menjepit piring kertas jumlah jepitnya sesuai dengan gambar lambang bilangan yang ada di piring kertas.

- f. Aspek Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, tinggal satu anak yang belum dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
- g. Aspek menunjuk lambang bilangan. Dari lima belas anak yang melakukan permainan gelas pintar, semua anak sudah tepat ketika menunjuk lambang bilangan.
- h. Aspek menyebut urutan bilangan. Pada permainan gelas pintar, jepit angka dan ular tangga hanya dua anak yang menyebutkan bilangan tidak secara urut.
- i. Aspek mengenal lambang bilangan. Dari lima belas anak, hanya dua anak yang belum mengenal lambang bilangan dengan tepat.

Berdasarkan uraian singkat dari pengamatan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dari lima belas anak yang dijadikan subjek penelitian, tiga belas anak kemampuannya untuk mengenal angka meningkat dengan baik atau mencapai 87 %. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah berhasil. Peneliti mengakhiri tindakan pada siklus ini.

Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian yang telah dilaksanakan dari siklus satu dan dua, dapat disimpulkan bahwa permainan variatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di RA Masyithoh Mojosari Wonolelo Pleret Bantul. Permainan gelas pintar, jepit angka dan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka dengan cara menyebutkan, menunjuk, mengurutkan, memasang, mencocokkan lambang bilangan, bagi anak-anak kelompok B Raudhatul Athfal Masyithoh Mojosari Wonolelo Pleret Bantul pada semester I tahun pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan hasil implementasi dan refleksi bahwa dengan efektivitas penggunaan kegiatan bermain gelas pintar, jepit angka dan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak, peneliti memberikan saran yakni guru senantiasa menggunakan media pembelajaran secara variatif. Selain itu guru selalu kreatif dalam memanfaatkan bahan yang ada di sekitar untuk menciptakan alat peraga edukatif yang bermanfaat bagi anak.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B., Hurlock, Elizabeth. 1993. *Perkembangan Anak* (jilid 2). Jakarta: Erlangga.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*, Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Murani, Yuliani & Sujiono. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: PT INDEKS.
- Musfiroh, Tadkirotun, 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intellegences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain AUD*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurchahyo, Agus, 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional R.I No. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Triharso, Agung, 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Yulianty, R., 2012. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara