

PENGGUNAAN MEDIA LEMPAR ANGKA DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK TK A DI TK FAJAR RACHMA SEMARANG

Nahwiyatul Ngaeinyah¹⁾, Agung Prasetyo²⁾, Ismatul Khasanah³⁾

nahwiaini0306@gamil.com, agungpras20113@gamil.com,

ismatulkhasanahbejo@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah pengenalan lambang bilangan yang diajarkan di lembaga KB Fajar Rachma Semarang menggunakan media lempar angka. Jenis penelitian ini adalah peneletian kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif yang ingin mengetahui data mengenai penggunaan media lempar angka dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan anak TK A di TK Fajar Rachma Data ini diperoleh melalui observasi kepada anak TK A, wawancara dengan guru kelas anak, serta dokumentasi kegiatan anak TK A saat melalukan penggunaan media lempar angka. Hasil penelitian di TK Fajar Rachma Semarang menunjukkan hasil bahwa penggunaan media lempar angka dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenal lambang bilangan pada anak TK A. Adapun pengenalan lambang bilangan meliputi menyebutkan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, membedakan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan. Saran penelitian bagi guru dan orangtua diharapkan dapat mengenalkan lambang bilangan kepada anak menggunakan media yang lebih kreatif serta dengan suasana yang asyik dan menyenangkan.

Kata kunci: Pengenalan Lambang Bilangan. Media Lempar Angka, Anak TK A

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang masuk rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana pada masa ini anak memiliki peluang untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, yaitu masa semua potensi anak berkembang paling cepat. Menurut Suryana (2014) ada beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa membangkang tahap awal. Namun, di sisi lain anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan anak tidak akan dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya, jika potensi-potensinya tidak distimulasi secara optimal dan maksimal pada usia dini tersebut. Dampak dari tidak terstimulasinya berbagai potensi saat usia emas, akan menghambat tahap perkembangan anak berikutnya. Jadi, usia emas hanya sekali dan tidak dapat diulang lagi.

Melihat pentingnya mengenal lambang bilangan, maka guru memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Dengan demikian, guru perlu mengetahui tentang karakteristik layanan pendidikan anak usia dini di mana dalam pembelajaran sebagai guru harus dapat memahami prinsip-prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Menurut PERMENDIKBUD RI Nomor 137 Tahun 2014, prinsip-prinsip tersebut yaitu belajar melalui bermain, berorientasi pada perkembangan anak, berorientasi pada kebutuhan anak, berpusat pada anak, pembelajaran aktif, berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter, berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, didukung oleh lingkungan yang kondusif, berorientasi pada pembelajaran yang demokratis, pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber penggunaan media belajar, sumber belajar, dan narasumber yang ada di lingkungan PAUD.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 08 November 2019 di TK Fajar Rachma kelas A dengan jumlah anak 15, terlihat ketika guru meminta anak menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10 menggunakan jarinya masih ada 9 anak yang salah untuk menyebutkan urutan lambang bilangan. Serta saat guru menuliskan dipapan tulis lambang bilangan anak salah menyebutkan lambang angka antara 6 dan 9. Hasil wawancara dengan wali kelas anak-anak lebih menyukai metode bermain dengan benda konkrit dalam mengenal lambang bilangan. Adanya media lempar angka anak-anak lebih bisa mengenal lambang bilangan dengan benar. Media tersebut dilakukan pada kegiatan main sentra dimana anak-anak secara bergantian memainkannya.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Lempar Angka dalam Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan anak TK A di TK Fajar Rachma Semarang".

Nahwiyatul Ngaeinyah¹⁾, Agung Prasetyo²⁾, Ismatul Khasanah, Penggunaan Media Lempar Angka Dalam Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan Anak Tk A Di Tk Fajar Rachma Semarang 110

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Lambang Bilangan

Pada masa anak usia dini pengenalan tentang konsep matematika untuk anak masih menggunakan pengenalan matematika yang bersifat dasar dan sederhana untuk anak salah satunya yaitu mengenal lambang bilangan. Adapun pengertian lambang bilangan menurut Soedjatmoko dalam Haryani (2014:45) bahwa nama bilangan adalah nama yang dipergunakan untuk menyebut ataupun menyatakan suatu bilangan. Lambang bilangan atau sering disebut simbol yang dapat dipergunakan untuk menuliskan nama suatu bilangan yang telah disebut.

Berdasarkan pengertian dari para ahli dapat disimpulkan bahwa lambang bilangan atau angka adalah berupa nama atau simbol objek untuk menyebutkan suatu dari lambang tertentu.

2. Tahapan Mengenal Lambang Bilangan

Menurut Endrasthi (2018) tahapan mengenal lambang bilangan untuk anak usia dini ada tiga yaitu membilang melalui benda-benda konkrit, membilang benda sesuai dengan nama bilangannya, dan menulis lambang bilangan

3. Pentingnya Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan mengenal konsep matematika dasar yang sangat penting dikuasai oleh anak sejak usia dini. Menurut Misyati (2013:22) pengenalan lambang bilangan penting untuk anak usia dini sebagai modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan. Anak mampu mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, serta tahun yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan.

Sekarang ini, materi pelajaran matematika yang diajarkan untuk anak sekolah dasar sudah semakin rumit dan kompleks. Anak kelas satu sekolah dasar sudah mulai diajarkan pada penjumlahan dan pengurangan. Begitu pula untuk anak sekolah menengah sampai perguruan tinggi, operasi matematika yang diajarkan semakin rumit dan kompleks.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Menurut Guslinda & Kurnia (2018:1) penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal.

Menurut Irawan (2018:27) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa untuk meningkatkan efektivitas dari tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak dalam proses kegiatan belajar-mengajar dalam rangka mencapai hasil tujuan belajar secara efektif, efisien, dan mudah.

2. Macam-macam Media

Menurut Ramli (2012:16) dikemukakan klasifikasi media pembelajaran paling tidak ada lima macam, yaitu:

- a) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- b) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- c) Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
- d) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.
- e) Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Zaman, dkk (dalam Guslinda & Kurnia 2018:12), menjelaskan bahwa penggunaan media akan berguna untuk:

- a) Menimbulkan kegairahan belajar
- b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4. Kriteria Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Nurrita (2018:182) ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu :

- a) Tujuan
Media dipilih dan digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan siswa dapat mengerti materi yang disampaikan.
- b) Efektifitas

Guru harus memilih media yang paling efektif dari berbagai media yang ada sehingga media yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah yang paling tepat dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan

c) Kemampuan Guru dan Siswa

Dalam menyampaikan materi kepada siswa, guru harus memilih media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan siswa dengan proses belajar yang menarik perhatian.

d) Fleksibilitas

Dalam memilih media, guru haruslah memilih media yang fleksibilitas sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama, menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan dalam proses pembelajaran.

e) Kediaan Media

Tidak semua sekolah menyediakan berbagai media yang dibutuhkan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar karena sesuai dengan situasi dan kondisi pada masing-masing sekolah. Guru haruslah kreatif dalam menyediakan media pembelajaran, contohnya dengan membuat sendiri media pembelajaran yang sederhana atau membuat bersama-sama dengan siswa.

f) Manfaat

Dalam memilih media pembelajaran, guru harus dapat mempertimbangkan manfaat yang didapat dari pengadaan media tersebut bagi siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus mempertimbangkan biaya pembuatan media pembelajaran. Sehingga dengan biaya yang minimal dapat menghasilkan media pembelajaran yang bagus dan bermanfaat bagi siswa.

g) Kualitas

Dalam pengadaan media, guru harus mempertimbangkan kualitas dari media tersebut. Media pembelajaran harus dibuat dengan mutu dan kualitas yang baik, sehingga bisa tahan lama dan tidak mudah rusak dan dapat digunakan lagi oleh guru untuk proses belajar siswa di waktu yang lain. Dengan media pembelajaran yang baik maka dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran

1. Pengertian Media Lempar Angka

Menurut Mulyani (dalam Lestari 2015:5) memasukkan bola kedalam keranjang bertujuan untuk melatih konsentrasi dan fokus anak dalam memasukkan bola kedalam keranjang.

Media lempar angka adalah sebuah media yang dimainkan anak-anak dalam mengenal lambang bilangan dengan menggunakan benda konkret yang dapat anak lihat dan diraba, alat tersebut sengaja dibuat guru untuk media sarana belajar anak yaitu berupa bola. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak secara bergantian dengan intruksi dari guru. Dimana guru menyiapkan papan yang bertuliskan lambang angka untuk anak melemparkan sebuah bola sesuai lambang pada papan. Sebelum anak melakukan permainan tersebut terlebih dahulu anak dikenalkan dengan lambang bilangan tersebut.

Media ini mirip seperti permainan ring donat yang dimainkan dengan cara media yang dituju itu dilempar, tetapi dalam penggunaan media ini dibutuhkan papan yang bertuliskan angka atau lambang dan ada ember sebagai wadah bola yang akan dilempar anak.

Ketika papan yang dituju sudah terpasang anak-anak diminta untuk menyebutkan nama dari lambang tersebut. Lalu anak diminta untuk melemparkan bola ke dalam ember sesuai dengan lambang yang ada di ember tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif, pada prinsipnya ingin menerangkan, mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena, suatu kejadian atau suatu peristiwa interaksi sosial dalam masyarakat untuk mencari dan menemukan makna dalam konteks yang sesungguhnya.

Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip yang di publikasikan dan yang tidak di publikasikan. Data sekunder peneliti peroleh ketika peneliti sedang mengadakan observasi di kelas di dampingi dengan pengajar dan peneliti mendapatkan data sekunder dari catatan harian guru tentang hasil belajar peserta didik sehari-hari yaitu berupa buku tugas peserta didik.

Sumber data penelitian iniberasal dari peneliti, guru sebagai observer, dan siswa kelas A semester I TK Fajar Rachma Semarang

1. Temuan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pengenalan lambang bilangan yang dilakukan di lapangan terhitung pada tanggal 09 November 2020 sampai dengan 20 November 2020, dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Penggunaan metode bermain melalui permainan lempar angka dilakukan di dalam kelas dengan tujuan mengenalkan lambang bilangan kelas A TK Fajar Rachma, dan hasilnya pengenalan lambang bilangan anak baik, berikut ini penulis akan menuliskan rincian pembahasan analisis atau sebagai proses selanjutnya dalam penarikan kesimpulan.

Adapun pengenalan lambang bilangan yang telah dilakukan di sekolah sudah sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini, dimana anak usi 4-5 mengenal lambang bilangan 1-10 menggunakan media atau sebuah permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, anak mengenal lambang bilangan menggunakan media lempar angka yang telah dilaksanakan di sekolah seperti melemparkan bola sesuai angka/ lambang bilangan. Media yang digunakan bola,

ember dan tulisan angka. Anak diberikan kegiatan bermain sambil belajar yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dalam belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiatul Izzati Irawan. 2018. Peningkatan kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Buah Puzzle Angka pada Kelompok A Raudlatul athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo. Universitas Islam Negeri Surabaya
- Endrasthi, Ratna. 2014. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Media Papan Raba Anak Kelompok A di TK KKLKMD Sedyo Rukun. Bantul: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha
- Guslinda, & Kurnia, Rita (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya
- Haryani, C. (2014). Penerapan metode bermain dengan media playdough dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini. *Skripsi*. Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu
- Misyati, Eli. 2013. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan
- Permendikbud RI No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Suryana, Dadan (2014) *Dasar-dasar Pendidikan TK*. In: Hakikat Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka,