

**Upaya Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Melalui
Permainan Kaleng Indah Pada Kelompok B TK Ulul Abhsor
Kecamatan Banyumanik Kota Semarang Tahun Ajaran
2012/2013**

Mifta Dwi R
M Kristanto

ABSTRAK :

Penelitian ini berlatar belakang meningkatkan kemampuan konsep bilangan dalam permainan kaleng indah. Salah satu upaya meningkatkan kemampuan konsep bilangan yaitu dengan menggunakan permainan kaleng indah di dapat dari hasil pengamatan dan observasi pembelajaran bahwa siswa kelompok B TK Ulul Abhsor, masih banyak yang belum meningkat kemampuan konsep bilangan melalui permainan kaleng indah. Dikarenakan anak-anak masih belum fokus dalam mengerjakan tugas di sekolah. Setiap harinya anak-anak masih menggunakan LKS sehingga anak-anak lebih cepat merasa bosan dalam belajar mengenal konsep bilangan. Menganggap pembelajaran matematika itu sulit, terutama tentang konsep bilangan, anak-anak masih bingung bagaimana cara anak memahami tentang konsep bilangan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan melalui permainan kaleng indah. Penelitian ini dilaksanakan di TK Ulul Abhsor Semarang. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B TK Ulul Abhsor Kecamatan Banyumanik Kota Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 16 anak didik. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan siswa dalam belajar hanya 56,25%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 81,25%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas dalam belajar pada siklus I 18,75%, kemudian pada siklus II menurun menjadi 6,25%. Secara garis besar pelaksanaan pembelajaran telah sesuai yang diharapkan peneliti, dimana proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tercipta suasana belajar yang kondusif.

Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Permainan Kaleng Indah dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan di TK Ulul Abhsor Semarang Tahun Ajaran 2012/2013.

Kata Kunci: Permainan Kaleng Indah, Upaya Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan

ABSTRACT:

This background study enhances the ability of the concept of numbers in beautiful tin cans. One effort to improve the ability of the concept of numbers is by using the game cans beautiful in the can from the observation and observation of learning that students B group TK Ulul Abhsor, there are still many who have not

increased the ability of the concept of numbers through the game cans beautiful. Because the children are still not focused in doing the task at school. Every day children still use LKS so that children get bored quickly in learning to know the concept of numbers. Assuming mathematics learning is difficult, especially about the concept of numbers, children are still confused how children understand about the concept of the numbers.

This study aims to improve the ability of the concept of numbers through the game of beautiful cans. This research was conducted in Ulul Abhsor Kindergarten Semarang. The subjects of the study were students of B TK Ulul Abhsor Banyumanik Sub-district, Semarang City, Lesson 2012/2013, which consisted of 16 students. The data of this research were obtained by using interview method, observation, and documentation.

In the first cycle shows that students' mastery in learning is only 56.25%, then in cycle II increased to 81.25%. While students who are not complete in learning in cycle I 18.75%, then in cycle II decreased to 6.25%. Broadly speaking the implementation of learning has been as expected by researchers, where the learning process can take place with good and create a conducive learning atmosphere.

The results of this study indicate that the Canned Games can improve the ability of the concept of numbers in Ulul Abhsor Kindergarten Semarang 2012/2013 School Year.

Keywords: Beautiful Canned Games, Efforts to Improve Numeric Concept

Latar Belakang

Anak usia dini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Usia 4-6 tahun anak mengalami masa peka, Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis dan siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak, agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Kurikulum Depdiknas, 2002: 1).

Berdasarkan pengamatan terhadap pembelajaran di kelas ditemukan adanya masalah kurangnya kemampuan anak dan pemahaman anak tentang konsep bilangan. Serta pada saat proses pembelajaran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru. Guru dengan sepihak memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Hal ini dapat dilihat dari kondisi kegiatan belajar anak pada saat di dalam kelas, anak-anak masih belum fokus dalam belajar, terutama dalam kemampuan konsep bilangan, anak-anak masih sebatas menghafal sehingga ketika anak mengaplikasikannya ke Lembar Kerja Siswa (LKS) masih belum bisa, meskipun setiap harinya anak melihat, menunjuk, dan menyebutkan angka-angka 1-20 bahkan lebih, tidak membuat anak menjadi cepat memahami konsep bilangan. Kesulitan yang dimaksud pada saat anak di suruh untuk menarik garis di LKS, setelah guru memperlihatkan benda konkrit, misalnya guru memperlihatkan 8 buah bola dan anak diminta menarik garis dari angka 8 ke gambar bola yang berjumlah 8. Masih banyak anak yang menyebutkan angka 1,2,3,4,5 sampai 20 tetapi tidak sesuai dengan benda yang dihitungnya.

Atas dasar tersebut, maka penelitian tentang meningkatkan kemampuan konsep bilangan melalui permainan kaleng indah di TK Ulul

Abhsor Kecamatan Banyumanik Kabupaten Semarang perlu dilakukan, karena permasalahan ini belum pernah di teliti sebelumnya oleh guru TK Ulul Abhsor.

Hakikat Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep yang kompleks dan multi bentuk. Pemahaman yang kaya akan bilangan yang merupakan pemahaman relasional, melibatkan banyak ide, hubungan dan keterampilan yang berbeda (Vande, 2006 :126).

Menurut Sophian dalam Seefeldt & Wasik (2008:393) bilangan adalah bagian dari pengalaman sehari-hari. Orang bertanya kepada anak-anak berapa usia mereka, nomor bus yang mereka tumpangi, jumlah pintu ruang kelas mereka, dan nomor rumah mereka.

Bilangan atau angka adalah alat bantu untuk menghitung pada kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu bilangan harus diketahui oleh setiap orang (Kasmina & dkk, 2008:2).

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah suatu bentuk yang abstrak yang memberikan keterangan jumlah banyaknya benda, lambang bilangan yang dapat berupa angka ataupun tulisan.

Hakikat Permainan

Permainan merupakan sebuah simulasi yang bisa mengungkap banyak sisi kepribadian. Permainan juga bisa digunakan sebagai media memotivasi siswa yang memainkan. Sedangkan, dari sisi orang tua atau guru permainan merupakan media untuk menyampaikan pesan moral kepada anak, sebagai media untuk memotivasi siswa agar semakin rajin belajar, tekun, tidak bosan menghadapi rutinitas sekolah dan meningkatkan kemampuan sosialisasi dengan teman-teman pergaulannya (Agus S, 2009:11)

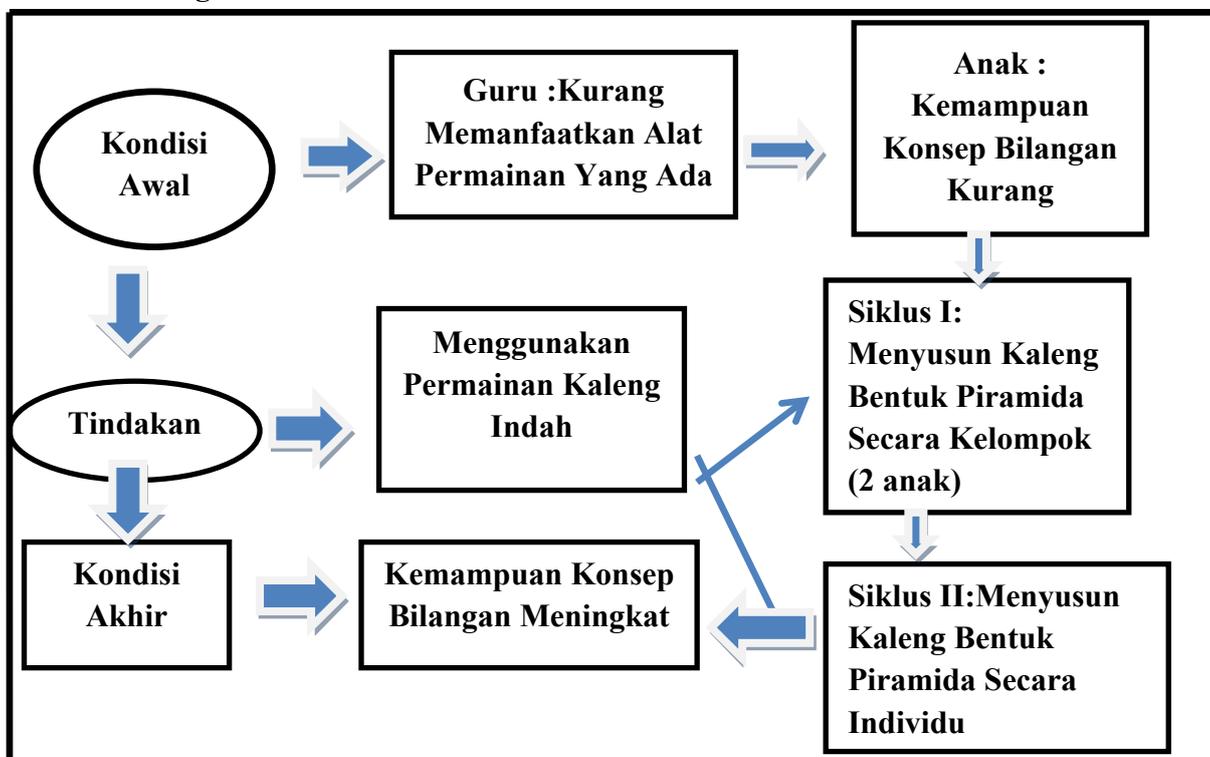
Elizabeth Hurlock (dalam Suyadi, 2010: 283) mendefinisikan bermain atau permainan adalah sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Lebih lanjut, Hurlock menegaskan bahwa

bermain merupakan lawan dari kerja. Jika bermain dilakukan dengan penuh kesenangan dan kebahagiaan, bekerja belum tentu harus dilakukan dengan bahagia. Jika bermain bisa dilakukan tanpa beban, bekerja harus dilakukan dengan beban kewajiban tertentu. Jika bermain dilakukan tanpa tujuan tertentu, bekerja selalu berorientasi pada hasil.

Menurut Chayat (2010: 14) permainan adalah suatu latihan yang mana pesertanya terlibat dalam sebuah kontes dengan peserta lain (atau sekelompok orang) dengan dikenai sejumlah peraturan. Sebagian besar permainan pelatihan lebih diarahkan pada kompetensi peserta pelatihan (*trainee*) secara individual terhadap dirinya sendiri daripada berkompetisi dengan sesama *trainee*. Hal ini untuk menghindari situasi adanya yang menang dan yang kalah. Istilah permainan meliputi permainan keterampilan psikomotorik intelektual, dan adu keberuntungan. Beberapa tipe permainan yang umum, antara lain lempar panah, ular tangga, sepak bola, *scrabble*, tebak kata, dan aneka permainan kartu. Mengenai permainan yang dimainkan secara individual, antara lain *solitaire*, *patience* (semacam permainan kartu), teka-teki silang, dan poker.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah hal yang tak dapat dipisahkan oleh anak karena setiap harinya anak-anak usia dini selalu bermain serta memiliki ciri-ciri terpenting dalam peningkatan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

A. Kerangka Berfikir



Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan pada bulan April 2013 sampai dengan bulan Juni 2013. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Ulul Abhsor Kota Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan mengambil responden kelompok B semester II tahun pelajaran 2013.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh anak kelompok B TK Ulul Abhsor kecamatan Banyumanik Kota Semarang tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah anak 16 yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 3 anak perempuan.

Sumber Data

Jenis data ada dua macam yaitu data primer (dalam bentuk data atau sifat verbal) yang bersumber dari subjek penelitian dan data sekunder (berupa gambar atau foto ataupun tulisan) yang bersumber dari dokumen.

Tekhnik dan Alat Pengumpulan Data

Tekhnik pengumpulan data Observasi Menurut Mills dalam Kunandar (2011: 143) observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Wawancara Kunandar (2011: 157) wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu dan memiliki relevansi dengan permasalahan penelitian tindakan kelas. Dokumentasi diperoleh hasil lembar observasi, lembar wawancara, catatan lapangan, dan foto-foto selama proses pembelajaran berlangsung.

Validasi Data

Validasi data agar data valid dan terpercaya perlu dilakukan dengan Triangulasi. Triangulasi data merupakan teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sumber yang lain diluar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data-data yang sudah ada mengenai upaya peningkatan kemampuan konsep bilangan siswa kelompok B di TK Ulul Abhsor Kecamatan Banyumanik Kabupaten Semarang menggunakan permainan kaleng indah, keabsahan data yang diperoleh menggunakan Triangulasi.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kualitatif. Terhadap pemerolehan hasil kegiatan bermain siswa. Hasil observasi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan dari siklus I sampai siklus II dengan pemberian baik (3), cukup (2), kurang (1). Analisis dilakukan pada tahapan refleksi, hasil analisis baik (3), cukup (2), kurang (1), digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lebih lanjut dalam siklus selanjutnya.

Dalam pelaksanaan PTK penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 (dua) siklus. Langkah- langkah dalam siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Setelah siklus satu selesai, mungkin guru akan menemukan masalah baru atau tuntas dipecahkan dan dilanjutkan ke siklus ke dua dengan langkah yang sama seperti pada siklus pertama.

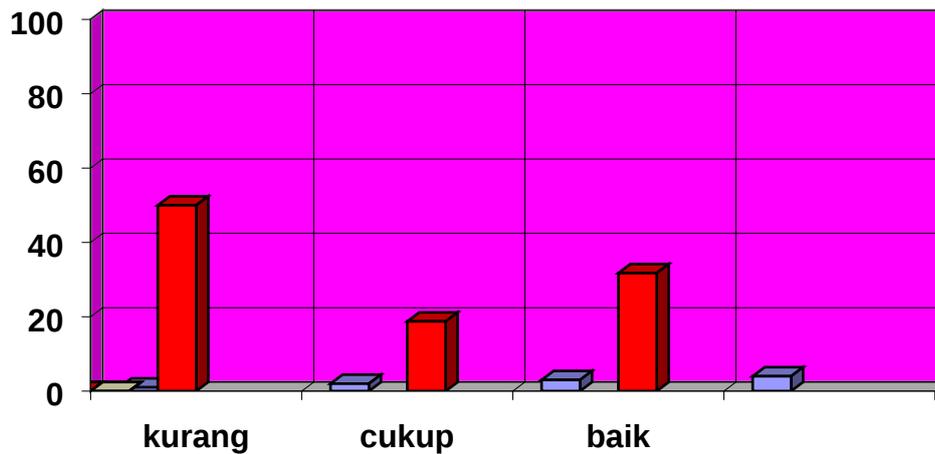
Indikator Kinerja

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 75% siswa kelompok B TK Ulul Abhsor Kabupaten Semarang tahun ajaran 2012/2013 mengalami peningkatan kemampuan konsep bilangan dalam pembelajaran yang ditandai dengan aktivitas siswa minimal baik dalam lembar observasi.

Kondisi Awal

No	Hasil Observasi Kondisi Awal	Data	Prosentase
1	Nilai Baik (3)	5	31,25%
2	Nilai cukup (2)	3	18,75%
3	Nilai kurang (1)	8	50%
	Persentasi ketuntasan belajar (%)	16	100%

Tabel Kondisi Awal



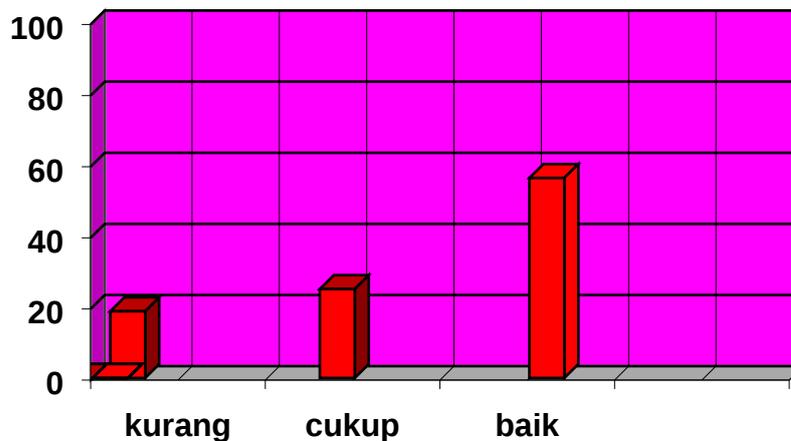
Grafik Kondisi Awal

Deskripsi Dan Interpretasi Hasil Penelitian

1. Siklus I

No	Hasil Penilaian	Data	Persentase (%)
1	Nilai Baik (3)	9	56,25%
2	Nilai cukup (2)	4	25 %
3	Nilai kurang (1)	3	18,75%
	Persentasi ketuntasan belajar (%)	16	100%

Tabel Kemampuan Konsep Bilangan Siklus I

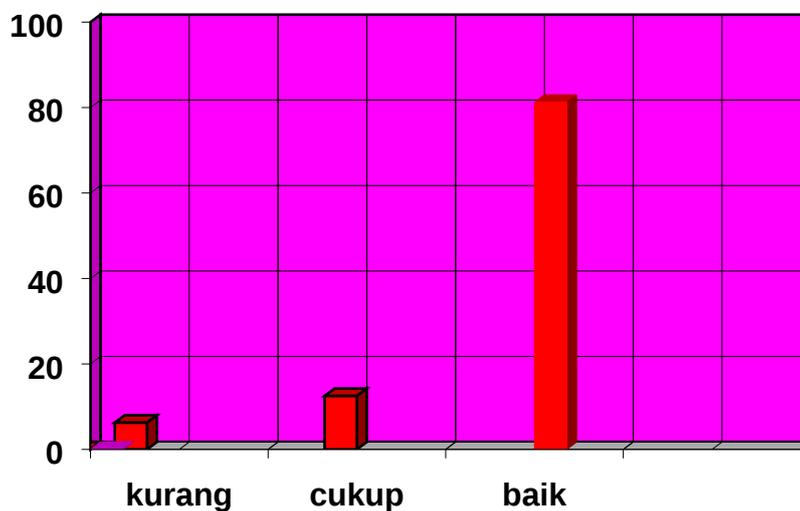


Grafik Kemampuan Konsep Bilangan Siklus I

2. Siklus II

No	Hasil Penilaian	Data	Persentase (%)
1	Nilai Baik (3)	13	81,25%
2	Nilai cukup (2)	2	12,5%
3	Nilai kurang (1)	1	6,25 %
	Persentasi ketuntasan belajar (%)	16	100%

Tabel Kemampuan Bilangan Siklus II



Grafik Kemampuan Bilangan Siklus II

Kesimpulan

Rata-rata kemampuan konsep bilangan anak TK Ulul Abhsor Kabupaten Semarang kelompok B kondisi awal 31,25% kemudian disiklus I meningkat menjadi 56,25% pada siklus II menjadi 81,25 %. Dari hasil data tersebut maka indikator kinerja pada penelitian ini dapat dikatakan

berhasil pada siklus II sehingga tidak perlu dilakukan lagi ke siklus III. Dari hasil data tersebut maka indikator kinerja pada penelitian ini dapat dikatakan berhasil pada siklus II temuan ini juga di dukung oleh teori Vande (2006: 126) yang mengatakan bahwa bilangan adalah suatu konsep yang kompleks dan multi bentuk. Pemahaman yang kaya akan bilangan yang merupakan pemahaman relasional, melibatkan banyak ide, hubungan dan keterampilan yang berbeda.

Saran

1. Bagi Guru

Lebih meningkatkan proses pembelajaran melalui permainan ataupun media yang bervariasi agar anak lebih semangat dalam belajar dan agar dapat lebih meningkatkan kemampuan konsep bilangan

2. Bagi sekolah

Untuk lebih meningkatkan lagi media-media yang ada di sekolah sehingga anak akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

3. Bagi Pembaca

Agar pembaca memiliki wawasan dan lebih memahami tentang kegiatan permainan kaleng indah sebagai salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, sekaligus dapat membantu anak menyukai matematika sejak dini serta meningkatkan kemampuan konsep bilangan usia TK.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Wasik, Barbara & Seefeldt Carol. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS.
- Chayatie, Afifah Nur. 2010. *Game Untuk Training & Outbond*. Jogjakarta: Katahati.
- Kasmina, Toali, Suhendra. 2008. *Matematika 1*. Jakarta : Erlangga
- Kunandar. 2009. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kusumah, Dwitagama. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit: Indeks
- Mulyani, Graciana. 2005. *Belajar di Rumah(Untuk Anak Usia Pra-Sekolah)*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Purwanto,2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Ramli M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Soefandi, Indra S. Ahmad Pramudya. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia
- Supendi, Nurhidayat. 2007. *Fun Game 50 Permainan Menyenangkan di Indor dan Outdour*. Jakarta : Swadaya
- Supriyo, Agus. 2009. *112 Permainan Kreatif Untuk Memotivasi Anak*. Jakarta: Pustaka Bina Swadaya.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran untuk taman kanak-kanak*. Jakarta: UT
- Walle, John A. 2008. *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta : Erlangga
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Yus, Anita. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas