



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1 SAMPAI 20 MELALUI PERMAINAN BENDERA PINTAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Riska Aprilianti,¹⁾

Program Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Sebelas April Sumedang

Email: riskaaprianti094@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan pentingnya meningkatkan kognitif anak dalam kemampuan membilang angka 1-20 pada anak usia 5-6 tahun di TK Bina Insan Mandiri. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan bendera pintar untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membilang angka 1-20. Kemampuan tersebut menjadi dasar indikator kurikulum yang harus dikenalkan pada anak, tetapi pengenalan harus bersifat menyenangkan bagi anak. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan penggunaan tiga siklus. Hasil peningkatan dalam penelitian ini menunjukkan pencapaian melebihi 71% sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Pada pelaksanaan kegiatan permainan bendera pintar untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok B TK Bina Insan Mandiri. Anak terlihat sangat antusias khususnya ketika guru lebih kreatif lagi dalam mengembangkan kegiatannya dengan menggunakan nyanyian dan permainan. Dengan membuat anak merasa senang dalam kegiatan, mempermudah guru dalam meningkatkan kemampuan membilang 1-20. Media bendera pintar dapat dirubah kedalam kegiatan permainan apapun sehingga lebih efektif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pada siklus ke I sebesar 85%, siklus ke II 84,23%, dan Siklus ke III 90%. Peningkatan tersebut menandakan bahwa siswa kelompok B TK Bina Insan Mandiri dalam kemampuan membilang 1-20 dapat dikembangkan dengan kegiatan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan anak, yang dapat melibatkan kognitif, motorik dan bahasa menjadi kesatuan dalam sebuah permainan bendera pintar.

kata kunci: anak usia dini: membilang angka: permainan bendera pintar,..

Abstract

This research is motivated by the importance of improving children's cognitive abilities in numbers 1-20 in children aged 5-6 years at TK Bina Insan Mandiri. The media used in this study is a smart flag game to improve the ability of children to count numbers 1-20. This ability is the basis of the curriculum indicators that must be introduced to children, but the introduction must be fun for children. This study uses classroom action research with the use of three cycles. The results of the increase in this study addressed the achievement of over 71% so that this study was not carried out in the next cycle. In the implementation of the smart flag game activity to increase the ability to count on the group B TK Bina Insan Mandiri children. Children look very enthusiastic especially when teachers are more creative in developing their activities using songs and games. By making children feel happy in activities, facilitating teachers to improve their ability to say 1-20. Smart flag media can be changed into any game activity so that it is more efficient and can be adapted to learning needs. The results show an increase in the first cycle of 85%, the second cycle 84.23%, and the third cycle 90%. The engagement indicates that B Bina Insan Mandiri B TK students in their ability to say 1-20 can be developed with learning activities that are interesting and not boring for children, which can involve cognitive, motoric and language into unity in a smart flag game.

keywords: early childhood.; numerical numbers; smart flag games,



Pendahuluan

Anak usia dini ialah anak yang kisaran 0-8 tahun. Sedangkan Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pemberian stimulasi melalui pembinaan yang mengembangkan setiap aspek perkembangan yang menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak, melalui stimulasi tersebut diharapkan anak siap memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Usia ini merupakan fase yang sangat kritis bagi anak, masa kritis di sini merupakan fase dimana usia anak memiliki masa perkembangan yang lebih cepat. Stimulus yang diberikan oleh lingkungan dapat diserap dengan baik oleh anak. Menurut Slamet Suyanto, (2005: 7) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang penting dalam proses perkembangan anak. Pada saat ini, PAUD sudah mendapatkan perhatian yang lebih dari pemerintah, terbukti dengan banyak berdirinya lembaga PAUD didaerah pedesaan ataupun dipertkotaan. Selain itu sudah disadari secara penuh bahwa perkembangan anak itu lebih banyak terjadi pada usia dini disebut sebagai masa *golden age*, pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, sosial-emosional, kognitif, moral, dan bahasa terjadi begitu pesat, karena itulah diperlukan stimulasi yang tepat dan diberikan sejak usia dini. Stimulasi adalah perangsangan yang datang dari lingkungan luar anak. Stimulasi merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang anak. Anak yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang diandingkan dengan anak yang kurang atau tidak mendapat stimulasi.

Menurut Hurlock (1994) mengemukakan bahwa lingkungan yang merangsang merupakan salah satu faktor pendorong perkembangan anak. Lingkungan yang merangsang mendorong perkembangan fisik dan mental yang baik, sedangkan lingkungan yang tidak merangsang menyebabkan perkembangan anak di bawah kemampuannya. Pemberian stimulasi pada anak usia dini akan lebih efektif apabila memperhatikan kebutuhan – kebutuhan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pada awal perkembangan kognitif, anak berbeda dalam tahap sensori motorik. Pada tahap ini keadaan kognitif anak akan memperlihatkan aktifitas-aktifitas motorik, yang merupakan hasil dari stimulasi sensorik. Kegiatan stimulasi meliputi berbagai kegiatan untuk merangsang perkembangan anak seperti latihan gerak, bicara, berpikir, mandiri serta bergaul.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan adalah kognitif, suatu proses berpikir yaitu berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Menurut Piaget (Slamet Suyanto, 2005: 53) perkembangan kognitif anak pada umumnya memiliki fase (tahapan) yang sama yaitu melalui empat tahap dimulai dari tahap sensori motor, praoperasional, konkret operasional, dan formal operasional. Anak Taman Kanak-kanak (TK) pada berada dalam tahap pra operasional, anak diberi pengalaman yang konkret dirasakan langsung oleh anak. Anak tidak dapat menerima materi/konsep yang sifatnya menghafal, karena anak menjadi terbebani, bosan dan verbalismenya belum cukup mampu. Menurut Piaget (dalam Suparno, 2001: 24), menegaskan bahwa kemampuan anak menggunakan simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, dilakukan melalui penggunaan bilangan yang dapat menggantikan obyek, peristiwa, dan kegiatan, misalnya dengan aktivitas menghitung dari 1-20. Kemudian membilang mundur. Aktivitas ini mampu meningkatkan kepekaan dan kemampuan anak untuk mengamati pola-pola logis numerik (bilangan) serta kemampuan untuk berpikir rasional/logis.

Kemampuan membilang 1-20 pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan, bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif



pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Mengingat efek penting dari materi pengembangan kemampuan membilang 1-20 sejak dini, maka dari itu, sangat perlu kiranya diberikan rangsangan, dorongan dan dukungan berupa program pembelajaran yang terencana, bermanfaat dan menyenangkan. Di sinilah peran guru sangat diperlukan, untuk itu sebagai guru TK harus dapat mengembangkan dan mengaktualisasikan pengembangan pembelajaran kemampuan membilang 1-20 di sekolah sesuai dengan kreativitasnya, sejauh tidak bertentangan dengan prinsip dan asas pembelajaran di TK.

Pada kenyataan di TK Bina Insan Mandiri pada kelompok B menunjukkan masih banyaknya permasalahan yang merujuk pada ketidakmampuan anak dalam hal membilang 1-20. Kondisi rendahnya kemampuan membilang 1-20 pada anak kelompok B, salah satu penyebabnya diakibatkan oleh faktor guru, yakni guru kurang mampu menerapkan pendekatan dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kebanyakan guru hanya menggunakan pendekatan berupa media gambar melalui lembar kerja siswa tanpa adanya modifikasi dalam bentuk permainan Kemampuan membilang pada kelompok usia 5-6 tahun dimana anak mampu membilang 1-20 (Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009). Kemampuan membilang tersebut harus disesuaikan dengan tahapan enaktif dimana mengajarkan harus dengan bantuan benda kongkret. Menurut Bruner (Slamet Suyanto, 2005: 53), sebaiknya anak yang sedang belajar angka dimulai dari benda yang nyata sebelum anak mengenal angka. Anak dapat belajar dengan tahapan enaktif yaitu dengan benda konkret, ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata atau simbol. Dengan adanya media yang nyata dapat membantu konsep berpikir anak khususnya ketika anak belajar membilang 1-20. Stimulasi berhitung 1-20 pada anak dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan atau bermain, mengingat dengan bermain anak akan belajar dari kehidupan. Ketika anak sudah memasuki masa bermain atau disebut juga sebagai masa *toddler*, maka anak selalu membutuhkan kesenangan pada dirinya. Kemampuan membilang merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dapat dikatakan bahwa semua aktivitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini. Untuk dapat membilang dengan baik diperlukan suatu proses yaitu anak perlu untuk memahami angka dan proses membilang. Membilang ialah menyebutkan bilangan berdasarkan urutan. Membilang angka merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak TK dalam memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka untuk meningkatkan kecerdasan logika matematisnya (Lestari KW, 2011: 9). Pendapat lain Roy & Edward (Dalam Nunik Sulistiani, 2014: 24) menyatakan bahwa kemampuan membilang adalah merupakan kemampuan yang digunakan untuk menyatakan nomor berurutan dengan memulai dari "satu" dan menghubungkan setiap nomor pada satu dan hanya satu sedemikian hingga membilang adalah suatu yang eksak atau nyata. Membilang merupakan tindakan matematika untuk menentukan berapa banyak jumlah benda yang ada.

Karakteristik perkembangan kognitif anak TK adalah berfungsinya pikiran anak terhadap kegiatan pembelajaran yang diikuti dengan belajar mengenai banyak hal. Menurut Ernawulan Syaodih (2005: 38) mengungkapkan bahwa karakteristik lain dari cara berfikir preoperasional yaitu sangat memusat. Bila anak dikonfrontasi dengan situasi yang multidimensional, maka anak akan memusatkan perhatiannya pada satu dimensi saja. Anak usia TK Kelompok B memiliki berbagai macam aspek bidang perkembangan. Kemampuan dalam setiap aspek perkembangan memiliki karakteristik kemampuan yang berbeda-beda. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan kemampuannya adalah kemampuan kognitif.

Anak sudah mampu dalam menyebutkan, menyusun, memasangkan, mencoba dan menceritakan kembali serta kemampuan untuk memperhatikan atau berkonsentrasi lebih lama.



Anak juga sudah mulai bertambah pengalamannya tentang pengertian dan fungsi, waktu, hubungan bagian dengan keseluruhan. Selain itu anak sudah mulai mampu dalam mengklasifikasi, mengenal pola, dan mengenal bilangan, dan lambang bilangan.

Permainan merupakan kegiatan yang membuat anak senang, oleh sebab itu pada usia anak-anak permainan selalu digunakan karena memiliki unsur yang menyenangkan. Menurut Cahalidah Siti E (2005: 124) Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan secara sukarela dan menggunakan aktifitas fisik, sensorik, emosi, komunikasi dan fikiran. Melalui sebuah permainan yang menyenangkan tanpa ada paksaan dapat membantu anak dalam mencapai perkembangan secara fisik, psikologis, intelektual, sosial, moral dan emosional. Permainan merupakan salah satu cara yang dapat menjembatani antara anak dan pengenalan lambang-lambang matematika.

Memahami alat permainan pada anak secara khusus maka terlebih dahulu harus mengenal pengertian bermain pada anak. Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, serta mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Sebagai suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif, dan afektif, maka seharusnya diperlukan suatu bimbingan, mengingat bermain bagi anak merupakan suatu bagi dirinya sebagaimana kebutuhan lainnya, seperti halnya kebutuhan makan, kebutuhan akan rasa nyaman, kebutuhan kasih sayang, dan lain-lain. Sebagai kebutuhan, sebaiknya aktivitas bermain juga perlu diperhatikan secara cermat, bukan hanya dijadikan sarana untuk mengisi kesibukan atau mengisi waktu luang. Bermain pada anak harus selalu diperhatikan sebagaimana memperhatikan pemenuhan terhadap kebutuhan lainnya.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak selain itu membantu dalam mengembangkan kemampuan secara intelektual, fisik, psikologis, sosial, moral dan emosional anak. Bermain dalam pembelajaran memiliki konteks tertentu dimana guru memiliki peranan dalam menciptakan kondisi bermain. Abidin (2009: 83) menyatakan 'Salah satu aspek bermain dalam konteks sekolah adalah keterlibatan guru atau pendidikan dalam menciptakan kondisi bermain'. Untuk menciptakan kondisi bermain yang dikaitkan dalam matematika untuk anak dapat diberikan melalui permainan bendera pintar. Permainan bendera pintar ialah permainan yang dikolaborasi antar membilang dengan sebuah alat berbentuk bendera yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, dimana disetiap bendera telah diberikan nomor dari 1-20. Hal itu untuk mengembangkan kemampuan membilang 1-20 pada anak usia dini melalui permainan. Karena kegiatan ini dilakukan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan, dimana anak belum berkembang dalam membilang 1-20. Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam kemampuan membilang angka 1-20 melalui permainan bendera pintar.

Metode Penelitian

Model penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian mengadopsi dari model Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto (2006:97), alur penelitian itu terdiri dari empat kegiatan pokok, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, catatan lapangan, ceklis, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskripsi dan analisis secara statistik. Penyimpulan seluruh data keberhasilan peningkatan kemampuan anak dalam pembelajaran mengambil nilai tertinggi dari hasil persentasi



Hasil penelitian
Siklus I

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus dua tindakan sehingga menjadi enam tindakan. Fokus dalam penelitian ini adalah konsep membilang 1 sampai 5 pada anak dalam kegiatan permainan bendera pintar pintar. Permainan bendera pintar pintar ini dibuat dengan variasi mengenal, menyebutkan menuliskan dan membilang konsep bilangan. Hasil pada Tindakan 1 Guru mengadakan apersepsi tentang membilang angka 1-20 dengan bendera pintar pintar, siswa menyebutkan angka yang diperlihatkan guru. Kemudian guru menempelkan gambar kendaraan dan menyiapkan bendera pintar angka 1-20 pada papan tulis. Secara bergiliran siswa menyebutkan angka di tunjukan oleh guru secara berulang ulang. Guru menunjukan angka siswapun menjawabnya setelah itu guru menyuruh anak berdiri untuk maju kedepan menempelkan bendera pintar pada gambar kendaraan sesuai angkanya. Selama kegiatan berlangsung ada beberapa aktivitas anak yang muncul, berdasarkan dari hasil data yang kami peroleh dari catatan lapangan. Terdapat temuan-temuan selama penelitian pada siklus 1 ditindakan ke 1 yang akan dijadikan bahan evaluasi dan melakukan refleksi. Temuan tersebut terlihat anak masih kurang konsentrasi dan belum mampu membilang angka 1-20 dengan baik. Berdasarkan data yang diperoleh dari permainan bendera pintar pintar pada siklus 1 tindakan 1 dalam konsep membilang masih rendah untuk lebih rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1
Gambaran Hasil Kemampuan Konsep Membilang Anak Pada Siklus I Tindakan 1

No.	Indikator	Penilaian			Pesentase %		
		BL	MM	MTB	BL	MM	MTB
1	1. Mengenal angka 1-20	8	3	7	44,44	16,67	38,88
Jumlah anak yang hadir = 18				Jumlah % = 100			

Anak dalam kegiatan pembelajaran masih harus di kondisikan oleh guru, agar anak tidak mudah kehilangan konsentration. Guru masih kurang dalam menyampaikan materi dalam mengenalkan kosep membilang angka 1-20 pada anak. Guru kurang meberikan motivasi pada siswa, guru kuang dalam membingbing siswa secara individu, guru kurang dalam meberikan apersepsi sebelum pembelajaran dimulai serta guru kurang melakukan tanya jawab dengan siswa. Secara keseluruhan pada siklus I tindakan 1 ini belum mencapai hasil yang maksimal, sehingga perlu dilakuakan tindakan ke 2. Untuk melanjutkan siklus yang ke 2 perlu adanya perbaikan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus yang ke 1.

Tindakan 2 tetap mengenal angka 1 sampai 20. Guru mengajak siswa bercakap-cakap mengenai hari tema tanaman mangga. Guru membawa buah mangga asli untuk ditunjukan pada anak lengkap dengan tubuhan dalam pot kecil dan buah mangganya. Kemudian guru mengeluarkan bendera pintar pintar. Sebelum bermain guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai tanaman mangga mualai dari tanamannya hingga manfaat dari buahnya untuk kesehatan. Anak-anak di bagi kedalam 4 kelompok besar, setiap kelompok memilih bendera pintar sesuai warna yang telah ditentukan guru. Setiap bendera pintar telah diberi angka,



kemudian bendera pintar tersebut harus anak simpan sesuai dengan jumlah mangga yang telah disediakan. Setelah anak membawa mangganya maka guru akan menghitung bersama anak, apakah jumlah mangga yang anak bawa sesuai dengan angka yang ada pada bendera pintar.

Setiap anak akan diajak untuk menghitung mangga, kemudia siswa meniru dengan mandiri, siswa secara bergiliran mengucapkan angka 1-20 secara berurut tanpa bimbingan guru. Guru memberi riwed pada siswsa berupa bintang jika siswa bekerja kelompok dengan baik dan membilang dengan benar sesuai urutan. Pada kegiatan ini terlihat sangat menarik, dimana permainan bendera pintar ini dikemas dalam permanan yang menyajikan kemampuan berpikir logis. Anak pada usia ini belum mencapai kemampuan berpikir abstrak sehingga pengajarannya harus berbetuk simbol nyata. Semua anak telah mengenal angka 1-20, hal ini menjadi langkah selanjutnya untuk guru agar proses membilang dapat dilakukan pada anak. Terdapat temuan-temuan selama penelitian pada siklus 1 ditndakan ke 2 yang akan dijadikan bahan evaluasi dan melakukan refleksi. Ada beberapa siswa yang belum dapat konsentrasi secara penuh dan dalam hal ini 17 anak mampu dalam mengenal 1-20.

Pada siklus 1 tindakan ke 2 ada perubahan dalam pembelajaran mengenal konsep membilang khususnya dalam mengenal dan mengucapkan angka 1-20 berhasil dilkasankan. Terbukti dengan hasil proses dalam hal mengenal siswa mampu mengenal 1-20 secara berurut dengan benar. Namun dalam hal membilang belum terpenuhi ketercapaian. Keberhasilan terebut tidak terlepas dari usaha guru dalam membingbing siswa dan memberikan motivasi secara terus menerus melalui kegiatan permaianan bendera pintar yang menyenangkan. Berdasarkan hasil siklus yang ke I ketercapaian dalam mengenalkan angka 1-20 terpenuhi maka akan dilkasankan siklus yang ke II diaman siswa akan membilang 1-20 melalui permianan bendera pintar. Untuk lebih rinci mengenai penialainya maka akan dijelaskan pada Tabel 2 berikut ini:

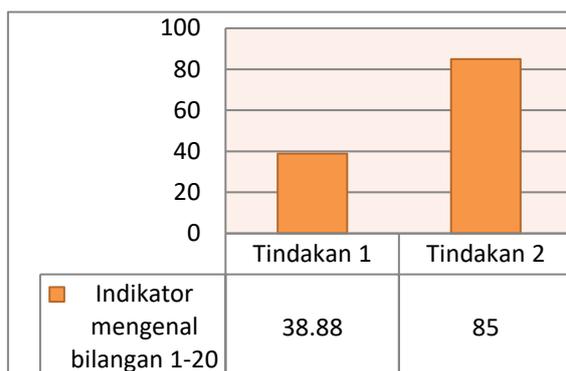
Tabel 2
Gambaran Hasil Kemampuan Membilang Pada Siklus I Tindakan 2

No.	Indikator	Penilaian			Pesentase %		
		BL	MM	MTB	BL	MM	MTB
1	2. Mengenal angka 1-20	0	3	17	0	15	85
Jumlah anak yang hadir = 20					Jumlah % = 100		

Berdasarkan data yang diperoleh dari permainan bendera pintar pintar pada siklus 1 tindakan 2 dalam konsep membilang sudah melebihi target dari ketercapaian yakni 71%. Dengan hasil tersebut maka untuk pengenalan angka 1-20 berhasil dilakukan melalui permainan bendera pintar. Dengan kerberhasilan pada pengenalan, maka indikator kedua mengenai membialang akan dapat dilakukan pada siklus yang ke II. Untuk melihat ketercapaian pada siklus I adapat dilihat dari hasil statistik pada Grafik 4.1 di bawah ini :



Grafik 1 Hasil Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan 1 samapai 5



Pada hasil grafik diatas menandakan kemampuan dalam mengenal angka 1-20 pada tindakan 1 sudah mencapai harapan. Sehingga anak secara keseluruhan mengenal angka 1-20. Oleh karena itu dapat melangkah pada indikator yang ke dua dimana anak membilang 1-20. Sehingga akan dilakukan siklus yang ke II untuk meningkatkan kemmapuan anak dalam membilang 1-20. Untuk melangkah pada siklus ke II ada beberapa yang harus diperhatikan oleh guru diantaranya menyiapkan kegiatan yang lebih menarik lagi melalui permainan-permainan yang dapat membantu pemahaman anak dalam membilang angka.

Siklus II

Menindaklanjuti dari hasil sebelumnya baik dari kelebihan dan kekurangan pada setiap pembelajarannya sangat membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran. Yang perlu diperbaiki pada siklus ini adalah motivasi, penampilan, pemberian apersepsi, penerapan strategi pembelajaran dan media, mengondisikan siswa, tanya jawab dengan siswa. Siklus ke II Tindakan 1, kegiatannya dibuat dengan permainan dimana anak dibagi kedalam beberapa kelompok. Setiap kelompok diberikan misi untuk menyelesaikan sebuah kegiatan bermain yang telah di setting seblumnya. Meja sudah dipersiapkan menjadi 4 kelompok yang setiap kelompok siswa harus menyelesaikan disetiap mejanya. Meja pertama merupakan kegiatan memotong buah pisang. Setiap potongannya harus ada 10 potong. Di Meja kedua ada buah mangga yang sudah dipotong, setiap kelompok harus mengambil 10 potong mangga. Dimeja pertama dan kedua ada guru pendamping yang mendampingi anak sambil membilang 1-10.

Dimeja ketiga disediakan susu putih, diaman anak harus menuangkannya kedalam gelas yang berisi sebelumnya. Meja ke empat anak akan memblander semua buah yang di dapat. Dimeja ke empat ini menjadi fokus penilaian anak dalam membilang tanpa bantuan guru, guru hanya menjadi pendamping. Setiap anak harus mencoba, dan guru sudah menyiapkan buah lain yang nantinya anak hanya memasukan pada blander. Buah yang anak masukan harus berjumlah 1-20. Kegiatannya menguji kesabaran guru karena setiap anak memiliki kelebihan yang



berbeda-beda dalam aktifitas. 8 anak sudah lancar dalam membilang 1-20 dan selebihnya ada yang harus dibantu oleh guru, dan selebihnya belum berkembang dalam membilang 1-20. Terdapat temuan-temuan selama penelitian pada siklus II ditindakan ke 1 yang kan dijadikan bahan evaluasi dan melakukan refleksi. Anak sudah mulai menyukai kegiatan membilang 1-20 karena kegiatan ini dilakukan dengan cara bermain permainan dan dalam mengenal dan mengucapkan 1 samapi 20 ada 8 siswa yang sudah lancar. Sedangkana lainnya masih perlu perhatian dari guru. Berdasarkan data yang diperoleh dari permainan bendera pintar pintar pada siklus II tindakan 1 dalam konsep membilang 1 sampai 20 terlihat ada perubahan baik dalam pembelajaran maupun pengkondisian anak lebih mudah dikondisikan, untuk lebih rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Gambaran Hasil Kemampuan Konsep Membilang Pada Siklus II Tindakan 1

No.	Indikator	Penilaian			Pesentase %		
		BL	MM	MTB	BL	M M	MTB
1	Membilang angka 1-20	4	3	8	26,6 7	20	53,3 3
Jumlah anak yang hadir = 15				Jumlah % = 100			

Siklus ke II Tindakan 2, Guru menyiapkan empat kendaraan darat yang berbeda, diantaranya truk, kreta api, mobil mini, dan kendaraan motor. Permainannya, setiap anak harus memindahkan 20 bendera pintar pintar tersebut pada sebuah kendaraan satu persatu. Bendera pintar yang dipindahkan kedalam kendaraan sesuai minat siswa. Kegiatan berjalan seru karena dibuat kelompok, dimana setiap kelompok harus bekerjasama untuk menyelesaikan permaian tersebut. Diakhir kegiatan setiap siswa membilang hasil bendera pintarnya, ada yang melebihi 20 dan ada juga yang kurang. Setelah kegiatan initi selesai masuklah pada kegiatan istirahat. Setelah istirahat siswa masuk kelas untuk melanjutkan dengan bercakap-cakap dimana siswa yang mampu membilang bendera pintar dipersilahkan maju kedepan. Kegiatan tidak sampai disana, tetapi dengan bendera pintar tersebut, guru mengajak semua anak untuk memindahkan bendera pintar secara bergilir dengan membilang dan diiringi lagu. Kegiatan menjadi riang gembira, dimana siswa lancar mengucapkan angka 1-20. Terdapat temuan-temuan selama penelitian pada siklus II ditindakan ke 2 yang kan dijadikan bahan evaluasi dan melakukan refleksi. Adanya peningkatan yang cukup pesat terutama pada beberapa siswa yang seelumnya belum mampu mngucapkan 1-20 dengan lancar. Adapun hasil peningkatan pada siklus II tindakan 2 ini akan dijelaskan pada Tabel 4.8 berikut ini:

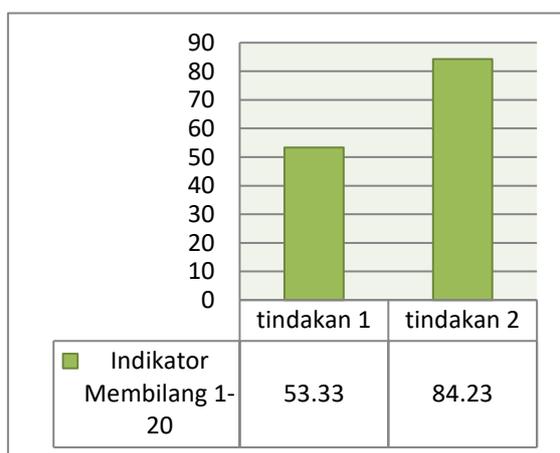


Tabel 4.8 Gambaran Hasil Kemampuan Konsep Membilang Pada Siklus II Tindakan 2

No.	Indikator	Penilaian			Pesentase %		
		BL	MM	MTB	B L	MM	MTB
1	Membilang angka 1-20	0	3	16	0	15,78	84,23
Jumlah anak yang hadir = 19				Jumlah % = 100			

Berdasarkan data yang diperoleh dari permainan bendera pintar pintar pada siklus II tindakan 2 dalam konsep membilang 1 sampai 20 terlihat meningkat signifikan dengan hasil 84,23% siswa mampu membilang 1-20, hal tersebut terlihat dari antusias anak dalam permainan bendera pintar setelah diberikan permainan dan nyanyian. Untuk melihat hasil yang diperoleh anak berdasarkan persentase, dapat terlihat dari hasil statistik pada Grafik 2 berikut ini:

Grafik 4.2 Hasil Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan 1 samapai 10 Pada Siklus II



Pada hasil grafik di atas menandakan kemampuan dalam membilang angka 1 sampai 20 pada tindakan 1 ada anak yang mendapatkan nilai baik sebesar 53,33%. Hasil tersebut belum sesuai harapan, namun pada Tindakan ke 2 sudah terlihat hasil yang diharapkan sebesar 84,23%. Hasil tersebut tercapai kemampuan membilang anak sudah melebihi target yakni 71% sehingga untuk indikator yang kedua tidak perlu dilakukan tindakan berikutnya. Dengan keberhasilan ini maka indikator ketiga pada siklus ke III akan dilakukan guna mengenalkan membilang pada anak menjadi harapan yang baik.

Siklus III

Menindak lanjuti dari hasil penelitian pada siklus ke II baik dari kelebihan dan kekurangan pada setiap pembelajarannya sangat membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran. Adapun rencana guru untuk lebih meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep membilang selain menggunakan nyanyian juga guru akan menggunakan permainan tebak gambar. Tebak gambar merupakan permainan dimana anak akan mencari gambar yang telah guru sembunyikan lalu anak akan meneak angka yang tertera pada gambar. Dalam permaian ini diharapkan dapat



mengembangkan kemampuan membilang, motorik kasar, dan bahasa pada anak. Dengan indikator menebak angkat 1-20 ini diharapkan siswa dapat membilang dengan lancar. Pertama-tama guru menunjukkan media bendera pintar pintar yang telah didesain sesuai tema hari ini. Guru mengajak siswa untuk bermain permainan tebak gambar. Sebelumnya siswa dibuat melingkar dan saling berpegangan tangan. Guru menjelaskan cara bermainnya dengan memutar bendera pintar sampai habis lagu nanti anak akan membuka bendera pintar tersebut. Dalam bendera pintar sudah guru persiapkan angka-angka yang akan anak tebak, kemudian anak tersebut akan mengambil mainan transportasi sesuai dengan jumlah yang tertera dalam bendera pintar sambil membilang. Siswa sangat atusias dengan permainan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan siswa. Pembelajaran menjadi aktif dan tidak membuat anak duduk diam saja. Hampir seluruh anak sudah dapat menebak angka tersebut dengan tepat. Dalam kegiatan ini guru hanya perlu mengarahkan siswa lain yang ikut menebak, agar siswa yang menebak dapat percaya diri dengan jawabannya sendiri. Terdapat temuan-temuan selama penelitian pada siklus III ditindakan ke 1 yang akan dijadikan bahan evaluasi dan melakukan refleksi. Anak terlihat antusias dalam mengikuti permainan bendera pintar hal ini terlihat dari semua anak sangat semangat dan konsentrasi dalam permainan ini. Berdasarkan data yang diperoleh dari permainan bendera pintar pintar pada siklus III tindakan 1 dalam indikator menebak angka 1 sampai 20 terlihat anak sudah mampu menebak, hal tersebut terlihat observasi dalam kegiatan pembelajaran. Adanya hasil observasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5 Gambaran Hasil Kemampuan Konsep Membilang Pada Siklus III Tindakan 1

No.	Indikator	Penilaian			Pesentase %		
		BL	MM	MTB	BL	MM	MTB
1	Menebak angka 1-20	0	3	14	0	17,64	82,35
Jumlah anak yang hadir = 17					Jumlah % = 100		

Pada siklus III tindakan ke 1 banyak perubahan dalam pembelajaran mengenal konsep membilang khususnya dalam menebak angka 1 sampai 20. Terbukti dengan hasil tersebut menunjukan 82,35% siswa sudah dapat menebak dengan baik angka 1-20. Kemampuan siswa tersebut dapat mendukung kemampuan membilang siswa. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari usaha guru dalam membingbing siswa dan memberikan moitvasi melalui permainan bendera pintar pintar yang didesain dengan beragam permianan. Dengan hasil terebut maka kegiatan menebak gambar berhasil dilakukan dengan mebelebihan pencpaian 71%, tetapi untuk melihat kekonsistenan anak pada kemampun membilang, maka akan dilakukan tindakan yang terakhir. Jika kemampuan terakhir sama hasilnya maka penelitian ini akan diakhiri di tindakan yang ke 2 dan jika sebaliknya terlihat adanya penurunan maka akan dilakukan siklus selajutnya.

Siklus III Tindakan 2 dalam kegiatan inti, guru mengkontruksikan siswa untuk mencari bendera pintar yang telah di sembunyikan. Setiap siswa yang menemukan akan membilang angka yang tertera dibendera pintar terebut. Setelah siswa mengetahui jumlahnya maka langkah selanjutnya siswa akan mengambil mainan hewan sesuai jumlah yang tertera dan menghadap guru untuk mulai membilang. Kegiatan ini menjadi sangat menarik, dikarenakan dibuat seperti



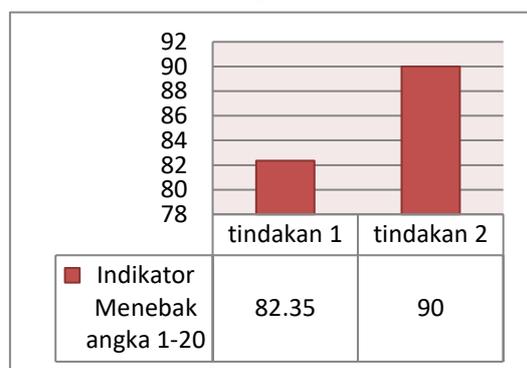
lomba menemukan bendera pintar. Bendera pintar yang disembunyikan sesuai jumlah anak, hal ini agar semua anak mendapatkan kesempatan yang sama. Ketiga guru menggunakan permainan bendera pintar, siswa dapat membilang 1-20 sesuai dengan jumlahnya yang direalisasikan kedalam bentuk permainan. Setelah kegiatan inti selesai, guru dan siswa mulai merapikan permainan dan bersiap untuk makan dan beristirahat. Terdapat temuan-temuan selama penelitian pada siklus III ditindakan ke 2 yang akan dijadikan bahan evaluasi dan melakukan refleksi. Siswa mudah memahami tidak hanya dari bentuk angka, akan tetapi jumlah dalam bentuk benda. Bendera pintar dapat dibuat berbagai macam permainan sehingga membantu siswa dalam membudahkan di kegiatan membilang 1-20. Anak sudah dapat dikondisikan dengan baik pada setiap kegiatan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Taabel 6 berikut ini.

Tabel 6 Gambaran Hasil Kemampuan Konsep Membilang Pada Siklus III Tindakan 2

No.	Indikator	Penilaian			Pesentase %		
		BL	MM	MTB	BL	MM	MTB
1	Menebak angka 1-20	0	2	18	0	10	90

Berdasarkan hasil siklus yang ke II sudah terlihat ada peningkatan, namun ada beberapa siswa yang perlu di tingkatkan di siklus berikutnya. Hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh anak berdasarkan persentase. Dapat terlihat dari hasil statistik pada Grafik 3 di bawah ini.

Grafik 3 Hasil Kegiatan Menebak Angka 1 Sampai 20 Pada Siklus III

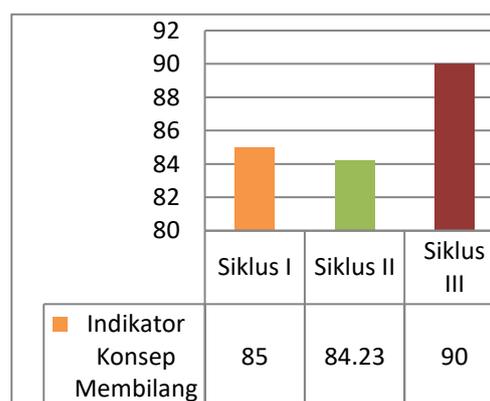


Dari hasil siklus I,II, dan III terlihat adanya peningkatan. Pada siklus ke I guru memerikan materi dengan nyanyian dan anak mulai terlihat ada perkembangan, terbukti 85% siswa dapat mencapai nilai konsisten dalam mengenal bilangan 1-20. sedangkan pada siklus II mendapat nilai 84,23% siswa mampu membilang 1-20. Kegiatan dan strategi pada siklus I dan II dipertahankan untuk digunakan di siklus ke III yaitu nyanyian, desain permainan bedera pintar, dan adanya permainan. Hal ini sangat berhasil pada siklus ke III terlihat dari setiap anak berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan permainan bendera pintar. Ketika anak dapat dikondisikan penyampaian materi dari guru ke murid tersampaikan, sehingga siswa mendapatkan nilai yang memuaskan. Pada siklus I kemampuan anak dalam indikator mengenal,



membilang dan menulis 1 sampai 5 masih 0% dalam penilaian baik. Peningkatan ini sangat terlihat dari peran seorang guru dalam menyiapkan instrumen performa guru. Instrumen penilaian ini sangat berperan penting dalam keberhasilan dikarenakan guru akan mengevaluasi kekurangan yang di hadapi guru. Kekurangan pada saat penelitia siklus I tindakan 1 guru kurang menyiapkan pembelajaran baik dalam mengkondisikan siswa maupun dalam penyampaian materi. Adapun kekurangan yang terjadi di siklus I guru berusaha memperbaikinya di siklus ke II, dengan cara memperbaiki kekurangan pada siklus ke I. Selain itu guru menyiapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan diantaranya menggunakan nyanyian dalam permainan bendera pintar. Hasil yang didapatkan pada siklus ke II ada peningkatan oleh karena itu guru masih mempertahankan nyanyian pada siklus ke III. Di siklus ke III guru menembah permainan dan nyanyian pada kegiatan permainan bendera pintar. Hal ini membuat anak lebih konsentrasi dan ikut serta terlibat langsung sehingga mereka merasa senang. Adapun kekurangan dan kelebihan harus kita perhatikan agar penelitian yang akan datang lebih baik lagi. Untuk melihat grafik peningkatan dapat dilihat pada Gaafik 4 berikut ini:

Grafik 4.4 Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Membilang 1 Sampai 20 Pada Siklus I,II dan III



KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan berbagai evaluasi dan refleksi, maka pada bagaian akhir ini peneliti menyimpulkan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Pada pelaksanaan kegiatan permainan bendera pintar untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok B TK Bina Insan Mandiri. Anak terlihat sangat antusias khususnya ketika guru lebih kreatif lagi dalam mengembangkan kegiatannya dengan menggunakan nyanyian dan permainan. Dengan membuat anak merasa senang dalam kegiatan, mempermudah guru dalam meningkatkan kemampuan membilang 1-20. Media bendera pintar dapat dirubah kedalam kegiatan permainan apapun sehingga lebih efesnsi disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil menunjukan adanya peningkatan pada siklus ke I sebesar 85%, siklus ke II 84,23%, dan Siklus ke III 90%. Penikatan tersebut menandakan bahwa siswa kelompok B TK Bina Insan Mandiri dalam kemmapuan membilang 1-20 dapat dikembangkan dengan kegiatan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan anak, yang dapat melibatkan kognitif, motorik dan bahasa menjadi kesatuan yang padu dalam sebuah permainan bendera pintar.



SARAN

Saran yang penulis sampaikan dalam laporan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 20 Melalui Permainan Bendera pintar Pada Anak Usia 5-6 Tahun” adalah Guru harus lebih kreatif lagi dalam menggunakan media yang sederhana menjadi media pembelajaran yang dapat membuat anak menjadi aktif dan menyenangkan dan Guru harus rajin mencatat setiap hasil belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus.(2009). *Bermain, Pengantar bagi Penerapan Pendekatan Beyond. Centers and Circle Time (BCCT dalam Dimensi PAUD)*.Bandung:RIZQI. Press.
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- A.Suhaenah Suparno.(2001). *Membangun Kompetensi Belajar. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional*.
- Chalidah Siti, Ellah. (2005). *Terapi Permainan Bagi Anak Yang Memerlukan layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawulan Syaodih. (2005). *Bimbingan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock, Elizabeth .B. (1994). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta. Erlangga.
- Lestari, K.W. (2011). *Konsep Matematika.Jakarta: Departemen Pendidikan danKebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Nunik Sulistiani, 2014. *Meningkatkan Kemampuan Membilang 1-10 Melalui Metode Bermain Kartu Angka Pada Anak KelompokA3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta*.Skripsi diterbitkan.
- Slamet Suyanto.(2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Yogyakarta: Hikayat Publishing.