

Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Urutan Bilangan 1-20 Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Media Kartu Angka untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Furqan Kota Batam

Pera Jumiati Masni¹, Mira Puspita², Lusia Pujiati³

¹ TK Al Furqan

² TK Babussalam

³ TK Santa Theresia

e-mail: ferajumiati13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan bilangan 1-20 melalui kegiatan bermain menggunakan media kartu angka untuk anak usia 5-6 tahun di TK Al Furqan kota Batam. Menurut Thurstone (Yuliani dkk, 2009) yang mengemukakan bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan berbahasa, mengingat, menalar, memahami ruang, bilangan, menggunakan kata-kata dan mengamati sesuatu dengan cepat dan cermat. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam lima kali pertemuan. Penelitian terdiri dari, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan pengumpulan data dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Al Furqan Batam, yang terdiri dari delapan anak laki-laki dan tujuh anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan unjuk kerja. Analisis data yang digunakan adalah teknik kualitatif. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus satu dan siklus dua terdapat peningkatan. anak didik yang berkembang sangat baik dari 0 (0%) menjadi 7 (35%), berkembang sesuai harapan dari 6 (30%) menjadi 11 (55%). mulai berkembang 7 (35%), Menjadi 2 (10%) sedangkan peserta didik yang belum berkembang dari 7 (35%), menjadi 0 (5%). Sehingga dapat diambil kesimpulan penelitian ini bermain dengan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan angka

Kata kunci: *Angka Bermain Kartu*

Abstract

This research aims to improve the ability to order numbers 1-20 through playing activities using number cards for children aged 5-6 years at Al Furqan Kindergarten, Batam City. According to Thurstone (Yuliani et al, 2009) who stated that cognitive is an incarnation of the ability to speak, remember, reason, understand space, numbers, use words and observe things quickly and carefully. This research was carried out in two cycles. Each cycle is carried out in five meetings. Research consists of planning, implementation, observation, data collection and reflection. The research subjects were group B children of Al Furqan Batam Kindergarten, consisting of eight boys and seven girls. The data collection techniques used are observation and performance. The data analysis used is a qualitative technique. After improving learning in cycle one and cycle two, there was an improvement. students who developed very well from 0 (0%) to 7 (35%), developed as expected from 6 (30%) to 11 (55%). starting to develop 7 (35%), to 2 (10%) while students who have not yet developed from 7 (35%), to 0 (5%). So it can be concluded from this research that playing with number cards can improve the ability to sort numbers

Keywords : *Playing Card Numbers.*

PENDAHULUAN

Dengan melihat bahwa dunia anak adalah dunia yang menyenangkan sehingga apa yang mereka lakukan merupakan sesuatu yang menyenangkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa dunia anak adalah dunia bermain yang menyenangkan sehingga guru taman kanak-kanak hanya dapat melakukan kegiatan atas dasar sesuatu yang menyenangkan. Taman Kanak-Kanak bertujuan membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pertumbuhan serta perkembangan dimasa yang akan datang.

Sebagaimana yang kita ketahui pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang perkembangan kognitifnya pada tahapan praoprasional yaitu anak menggunakan simbol, pada anak usia ini sudah dapat membedakan berbagai bentuk bilangan sederhana dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari pada usia ini anak juga sudah mampu berhitung angka 1-10.

Dalam kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini terdapat lima lingkup perkembangan, yaitu : Nilai – nilai moral dan agama, Sosial emosional, Bahasa, Kognitif, Fisik. Semua lingkup perkembangan dapat berkembang dengan baik apabila selalu dilatih dan dibina sejak dini. Salah satunya adalah pengembangan kognitif.

Kemampuan kognitif adalah konstruksi proses berpikir, termasuk mengingat, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, sejak kecil menuju remaja hingga dewasa begitu pentingnya kemampuan kognitif.

Dalam pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 ayat 1,disebutkan bahwa anak yang termasuk usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini adalah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga muncul berbagai keunikan pada dirinya.

1. Usia dini merupakan masa perkembangan yang menentukan perkembangan masa selanjutnya. Berbagai studi yang dilakukan para ahli menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini dapat memperbaiki prestasi dan meningkatkan produktivitas kerja pada masa dewasanya.
2. Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang memiliki masa pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek dan memiliki keunikan dalam karakteristiknya.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mencapai perkembangan berhitung agar lebih optimal anak harus terlebih dahulu di berikan stimulus. Guna untuk mengoptimalkan kemampuan mengurutkan bilangan pada anak usia dini dengan menggunakan kartu angka. Metode ini sangat sesuai dengan pembelajaran di taman kanak-kanak karena dilakukan dengan karakteristik dan kebutuhan anak yaitu belajar sambil bermain.

Dari hasil pengamatan dan temuan terhadap proses dan hasil belajar di kelas tentang mengurutkan urutan bilangan 1 – 20 dengan kartu angka yang penulis lakukan di kelompok B usia 5 – 6 tahun di TK AL FURQAN kota Batam hasilnya belum optimal berikut pembuktiannya :

METODE

Subjek, Tempat, Waktu Penelitian, Pihak yang Membantu

1. Nama Lembaga : Taman Kanak-Kanak Al Furqan
2. Lokasi : Jln. Kartini III
Kel. Sei Harapan Kec. Sekupang
3. Waktu pelaksanaan
 - a. Pukul : 07.30 – 10.30 WIB
 - b. Siklus I : 14 Oktober s/d 18 Oktober 2021
 - c. Siklus II : 21 s/d 25 Oktober 2021
4. Aspek pengembangan : Kognitif
5. Tema : Binatang
6. Sub Tema : Binatang Peliharaan/ Binatang ternak
7. Karakter Anak

- a. Kelompok : B
 - b. Usia Anak : 5 – 6 Tahun
 - c. Jenis Kelamin
 - Laki – laki : 8 Anak
 - Perempuan : 7 Anak
 - d. Jumlah Siswa : 15 Anak
 - e. Sebagian besar Siswa Kelompok B masih kurang dalam hal pengembangan di bidang Kognitif. Siswa lebih senang mewarnai dan permainan fisik dari pada kegiatan Kognitif.
8. Pihak yang membantu:
- a. Supervisor I
 - b. Supervisor II (Penilai 2)
 - c. Penilai 1
 - d. Kepala Sekolah
 - e. Teman Sejawat

Desain Prosedur Perbaikan Kegiatan Pengembangan

Sebelum merencanakan perbaikan kegiatan pengembangan penulis terlebih dahulu melakukan identifikasi masalah, analisis masalah dan perumusan masalah.

Dari identifikasi, analisis dan perumusan masalah penulis melaksanakan tindakan perbaikan yaitu upaya Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan urutan Bilangan 1- 20 anak kelompok B TK Al Furqan melalui kegiatan bermain menggunakan kartu angka. Pada tiap siklus dibagi menjadi 4 tahapan yaitu:

1. Rencana Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus yaitu Siklus I yang dilaksanakan dari tanggal 14 Oktober s/d 18 Oktober 2021, Siklus II dilaksanakan dari tanggal 21 s/d 25 Oktober 2021.

Tujuan untuk merencanakan perbaikan pembelajaran dengan media kartu angka agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan mengurutkan urutan bilangan 1-20, membantu anak memahami konsep bilangan, membantu anak agar siap untuk belajar dijenjang lebih lanjut, serta menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

2. Pelaksanaan

Sebelum melakukan pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan terlebih dahulu penulis melakukan identifikasi masalah, analisis masalah dan perumusan masalah, kemudian melakukan perbaikan dengan membuat Rencana Kegiatan (RK) dan Rancangan Kegiatan Harian (RKH) yang telah dibuat dan diamati oleh Supervisor 1, Supervisor 2 dan Penilai 1 dan Penilai 2, disertai dengan lembar penilaian berupa APKG-PKP 1 mengenai kemampuan perencanaan perbaikan dan APKG-PKP 2 untuk pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan.

Supervisor 2 adalah supervisor/pembimbing mahasiswa di lapangan saat melakukan perbaikan kegiatan pengembangan. Supervisor 2 bertugas membimbing, melayani, konsultasi mahasiswa dalam menyusun RK/RKH dan menilai RK/RKH tersebut serta pelaksanaannya dengan menggunakan APKG-PKP 1 dan 2 dan membuat jurnal penilaian perbaikan kegiatan pengembangan. Supervisor 2 diutamakan berlatar belakang S1 kependidikan yang relevan dengan keilmuan Anak Usia Dini, dan atau berpengalaman mengajar minimal 3 tahun berturut-turut di KB/TK dan pernah mengikuti pelatihan/menempuh mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)/ Model Penelitian.

Penilai adalah seorang yang dapat menilai RK/RKH dengan menggunakan APKG-PKP 1 dan perbaikan kegiatan pengembangan dengan menggunakan APKG-PKP 2, penilai diutamakan berijazah minimal S1 kependidikan yang relevan dengan keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini, berpengalaman mengajar minimal 3 tahun berturut-turut, menguasai PTK dan mampu memberikan penilaian yang objektif.

3. Pengamatan dan pengumpulan data

Penilaian di taman kanak-kanak dilaksanakan berdasarkan gambar/ deskripsi pertumbuhan dan perkembangan, serta unjuk kerja anak didik yang diperoleh dengan menggunakan berbagai teknik penilaian. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, penggunaan berbagai teknik penilaian ini terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran itu sendiri, sehingga pendidik tidak harus menggunakan instrumen khusus. Beberapa teknik penilaian yang digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan siklus 1 dan siklus II adalah sebagai berikut :

- a. Observasi
Yaitu penilaian yang dilakukan melalui pengamatan langsung apa yang dilakukan oleh anak didik pada saat pembelajaran berlangsung dan penilaian dilakukan dilembar Observasi dan teknik ceklis.
 - b. Pemberian tugas
Yaitu cara penilaian berupa pemberian tugas yang sengaja diberikan kepada anak untuk dikerjakan dengan baik dan penuh tanggung jawab baik individu maupun kelompok.
 - c. Hasil Karya
Yaitu hasil kerja anak didik setelah melakukan kegiatan dapat berupa keterampilan maupun karya seni.
 - d. Percakapan
Yaitu percakapan dilakukan oleh guru dan anak didik untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan dan kemampuan menyimak dan berpikir anak.
 - e. Unjuk Kerja
Yaitu merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan Sesutu pekerjaan atau tugas dan untuk mengukur penguasaan siswa.
4. Rencana Refleksi
- Refleksi dilakukan setiap selesai kegiatan pembelajaran didalam kelas, dengan cara melihat hasil perkembangan anak didik selama mengikuti proses pembelajaran dan melakukan diskusi dengan teman sejawat, Kepala Sekolah dan Supervisor dalam menemukan masalah dan mencari solusi penyelesaian masalah.
- Refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pengembangan yang dilakukan, sehingga dapat memperbaiki kegiatan pengembangan selanjutnya.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar (Mills, 2000 dalam Wardhani, 2007). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tehnik analisis data secara kualitatif.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kualitatif, yakni mencakup kegiatan untuk mengungkapkan kelemahan dan kelebihan kinerja anak didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan perencanaan tindakan untuk tahap selanjutnya, setelah kondisi awal kemampuan mengurutkan bilangan 1-20 dengan menggunakan media kartu angka. Peneliti merencanakan siklus tindakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi, setiap siklus berakhir diketahui adanya peningkatan kemampuan mengurutkan bilangan 1 - 20 dengan menggunakan media kartu angka.

Rencana pengamatan untuk mengukur perkembangan kemampuan anak didik dalam kegiatan mengurutkan urutan bilangan 1-20 dengan menggunakan media kartu angka. Pada siklus pertama (I) dan siklus kedua (II) diperoleh data sebagai berikut :

1. BB (Belum Berkembang) : anak belum dapat mengurutkan angka 1-20 dengan media kartu angka walaupun dibantu.
2. MB (Mulai Berkembang) : anak mulai bisa mengurutkan angka 1-20 dengan media kartu angka dengan bantuan.

3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : anak dapat mengurutkan angka 1-20 dengan media kartu angka dengan sedikit bantuan.
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) : anak dapat mengurutkan angka 1-20 dengan media kartu angka tanpa bantuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Kegiatan Pengembangan

Dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran penulis menggunakan Rancangan Satu Siklus baik pada siklus I maupun siklus II. Dalam setiap rancangan siklus, penulis membagi lagi menjadi beberapa kegiatan yaitu : rencana kegiatan siklus I dan II, rencana kegiatan harian siklus I dan II, skenario perbaikan serta refleksi.

Tabel1. Rencana Kegiatan Siklus 1

RKH KE	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	Tanya jawab Tentang Binatang ayam	Mengelompokkan benda sesuai dengan jumlahnya 1-10 menggunakan Kartu Angka	Menirukan suara ayam berkoko
II	Bercakap-cakap tentang binatang kambing	Mengurutkan angka dari 1-10 menggunakan Kartu Angka	Menyanyikan lagu "pak tani punya kandang"
III	Menyebutkan suku kata awal pada Kata "Sapi"	Mengurutkan angka dari yang terkecil ke yang terbesar 1-10 dengan menggunakan Kartu Angka	Bermain kartu Angka"1-10
IV	Tanya jawab tentang tempat hidup lele	Bermain dengan Kartu Angka	Menyanyi angka 1-10 bentuk-bentuk angka
V	Berjalan Berjinjit Sambil Masuk Kelas	Mengurutkan angka dari yang terbesar ke yang terkecil dengan Kartu Angka 1-10	Bercakap-cakap tentang hewan lele

Tabel 2. Rencana Kegiatan Siklus II

RKH KE	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	Tanya jawab tentang binatang ikan	Bermain dengan kartu angka sesuai dengan angka 11-15	Nyanyikan lagu "Didalam kolam"
II	Berjalan di atas papan titian sambil membawa beban	Mengurutkan angka 11-20 dengan menggunakan kartu angka	Bercerita tentang binatang kucing
III	Bercerita tentang binatang yang bisa terbang	Bermain dengan kartu angka sesuai dengan angka 11-20	Tanya jawab tentang binatang burung
IV	Melempar dan menangkap bola	Mengurutkan angka yang sesuai dengan angka 11-20 dari yang besar ke yang kecil	Bercerita tentang ciri-ciri binatang kelinci
V	Menirukan kelinci melompat	Menjumlahkan benda sesuai dengan jumlahnya dari angka 1-20	Menyanyikan lagu "kelinciku"

Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Kegiatan Pengembangan

1. Pembahasan Siklus 1

Dari hasil perbaikan kegiatan mengurutkan angka 1-20 melalui kegiatan bermain menggunakan media kartu angka dari pertemuan pertama (1) sampai pertemuan kelima (5) pada siklus I. Siklus I dilaksanakan Hari Senin, 14 Oktober 2021 sampai dengan hari Jumat, 18 Oktober 2021 mengalami peningkatan.

Dari hasil perbaikan mengurutkan angka 1-20 pada Siklus 1 penulis memperoleh data adanya peningkatan terhadap capaian perkembangan kognitif anak dalam mengurutkan angka 1-20 menggunakan media kartu angka, dimana dari 20 anak diperoleh data anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 7 anak (35%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 anak (35%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 anak (30%) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada.

2. Pembahasan Siklus II

Selanjutnya penulis melakukan rancangan perbaikan pembelajaran Siklus 2. Siklus 2 dilaksanakan dari hari pertama (1) senin, 21 oktober 2021 sampai dengan pertemuan kelima (5) Jum'at, 25 Oktober 2021 mengalami peningkatan.

Dari perbaikan pembelajaran pada Siklus 2 penulis memperoleh data adanya peningkatan yang terhadap pada perkembangan kognitif anak dalam kegiatan mengurutkan angka 1-20 menggunakan media kartu angka, dimana dari 20 orang anak diperoleh data anak yang Belum Berkembang (BB) tidak ada, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (10%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 11 orang anak (55%) dan Berkembang Sangat Baik sebanyak 7 orang anak (35%).

3. Pembahasan perbandingan Siklus I dan Siklus II

Jika kita bandingkan data kegiatan pengembangan kemampuan mengurutkan angka 1- 20 pada Siklus I dan Siklus II dapat kita lihat adanya perbedaan yang cukup besar. Dimana pada Siklus 1 dalam melakukan kegiatan mengurutkan angka 1-20 menggunakan media kartu angka, anak yang Belum Berkembang (BB) dari 7 orang anak (35%), meningkat menjadi tidak ada, Mulai Berkembang (MB) dari 7 orang anak (35%) menjadi 2 orang anak (10%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 6 orang anak (30%) menjadi 11 orang anak (55%) dan Berkembang Sangat Baik dari tidak ada menjadi 7 orang anak (35%).

Apabila kita amati dari perbandingan diatas, dapat kita lihat bahwa anak sudah mampu mengurutkan angka dengan media kartu angka pada siklus I dan siklus II mengalami perbaikan dan peningkatan.

SIMPULAN

Setelah melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran maka, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pengenalan angka melalui media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan dalam mengurutkan bilangan.
2. Metode yang digunakan dapat meningkatkan minat anak untuk melakukan pembelajaran yang lebih baik.
3. Kegiatan pembelajaran belajar sambil bermain dapat menumbuhkan kreatifitas yang tinggi pada anak.
4. Penggunaan media belajar merupakan sarana tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik lagi.
5. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal diperlukan media yang menarik bagi anak.

SARAN

Untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas, maka berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis menyarankan:

1. Guru Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan selalu memotivasi diri untuk terus menambah wawasan supaya dapat memberikan pendidikan yang berkualitas bagi anak didik.

2. Diharapkan Guru Taman Kanak-kanak guna untuk meningkatkan kemampuan anak dalam kognitif terutama dalam mengurutkan bilangan 1-20 dapat menggunakan media kartu angka untuk mempermudah anak dalam mengembangkan kognitifnya.
3. Guru diharapkan memiliki kreatifitas yang tinggi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik agar anak tidak bosan.
4. Guru diharapkan menggunakan metode yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.
5. Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk berpartisipasi penuh dalam kegiatan pembelajaran
6. Antara anak dan orang tua diharapkan dapat bekerjasama dalam hal pembelajaran agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk (2012). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka.
- Margaret E. Bell Gredler (1991). *Belajar dan Pembelajaran* CV Rajawali, Universitas Terbuka.
- Masitoh dkk, (2005) *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta .
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional RI.
- <https://www.silabus.web.id/anak-usia-dini/>, Diunduh tanggal 11 November 2021, jam 10.00 WIB.
- <https://tipsserbaserbi.blogspot.com/2016/02/pengertian-kemampuan-berhitung-pada-anak-usia-dini.html>, Diunduh tanggal 11 November 2021, jam 10.30 WIB.
- <https://pustakapaud.blogspot.com/2017/05/pengertian-tahap-tujuan-prinsip-berhitung-permulaan.html>, Diunduh tanggal 11 November 2021, jam 11.00 WIB.
- <https://www.asikbelajar.com/pengertian-manfaat-jenis-dan-pemilihan/>, Diunduh tanggal 11 November 2021, jam 11.40 WIB.