



MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI *FISHING GAME* DI TK AL-HIDAYAH GARUT

Oleh :

Deulis Indriyani, Yeni Rachmawati, Asep Deni
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: deulis@student.upi.edu

Abstrak: Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil temuan masalah yang berkaitan dengan pemahaman lambang bilangan pada anak kelas A TK Al-Hidayah Garut. Permasalahan tersebut adalah pemahaman lambang bilangannya masih rendah, sebagian anak hanya mampu menyebutkan urutan bilangan, namun hanya sebatas menyebutkan urutan bilangan saja tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit sehingga tidak diikuti oleh kesadaran kuantitas benda. Selain itu anak belum mampu ketika anak diminta untuk membuat dan membedakan dua kumpulan benda yang jumlahnya sama ataupun tidak sama. Setelah dianalisis pembelajaran yang dilakukan dalam meningkatkan pemahaman lambang bilangan adalah menggunakan *paper-pencil*, sehingga kemampuan anak dalam berpikir kongkrit/rill tidak terstimulus dengan baik. Oleh karena itu, diperlukannya suatu media yang dapat mengembangkan pemahaman lambang bilangan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengimplementasikan media *fishing game* yang dapat meningkatkan pemahaman lambang bilangan pada anak kelas A TK Al-Hidayah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif antara guru kelas dengan peneliti di TK Al-Hidayah dengan partisipan sebanyak 13 anak. Hasil penelitian diperoleh meningkat dengan signifikan dengan perbaikan yang terlihat dari kriteria baik (B) pada prasiklus sebesar 23,07%, Siklus I sebesar 53,84%, dan siklus II sebesar 76,96%. Berdasarkan data tersebut terbukti bahwa pemahaman lambang bilangan anak terus meningkat setelah dilakukannya pembelajaran dengan *fishing game*. Sehingga penelitian ini diberhentikan sampai siklus II. Rekomendasi dari penelitian ini bahwa penggunaan media *fishing game* adalah media yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman lambang bilangan anak kelas A.

Kata Kunci: pemahaman lambang bilangan, media *fishing game*

Abstract: Research this do based on results findings issues related with understanding symbol number on child class A TK Al- Hidayah Garut . Problem that is understanding symbol the number still Low, s ost child only able to mention order numbers , however only limited m mention order number only without connect with objects concrete so that no followed by awareness quantity things . Addition to that child not yet able to when child requested for make and distinguish two kump ulan objects in number same or no the same . After analyzed p embelajaran done is use paper-pencil, so child only knowing

form from number 1, 2 or 3 without knowing mean from number that . By because that , he needed a medium that can develop understanding symbol number . Aim from research this for mengim p lementasikan media fishing games that can increase understanding symbol number child . The method used in research this is it Research Action Collaborative Classroom (CAR) between class teachers with researcher at Al- Hidayah Kindergarten with participant as many as 13 children . Results research obtained increase that seen from criteria well (B) on pras i klus amounting to 23.07%, Cycle I was 53.84%, and the second cycle of 76.96%. Based on that data proven that understanding symbol number child continue increase after do it learning through fishing game . So that research this dismissed to cycle II. Recommendation from research this that use Fishing game is a very medium effective for increase understanding symbol number child A class.

Keywords: *comprehension symbol numbers, media fishing games*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan seseorang yang unik dan memiliki karakteristik yang khas, pada usia 0-6 tahun disebut dengan masa *golden age* (usia emas). Usia dini merupakan masa keemasan yaitu fase *golden age*. Masa ini merupakan masa yang paling potensial untuk mengembangkan potensi anak dan mengembangkan perkembangannya. (Solehuddin, 2012: hlm.27).

Salah satu potensi anak yang perlu dikembangkan yaitu aspek perkembangan kognitif yang merupakan kemampuan individu dalam berpikir dan bertindak atau yang berkaitan dengan proses berpikir. Tahap perkembangan kognitif pada anak ditandai dengan dua tahap yaitu berpikir dengan objek yang realistik dan berpikir simbolis atau sistematis, dimana berpikir anak menggunakan simbol-simbol, anak sudah mengetahui huruf dan angka (Depdiknas 2010: hlm.1).

Perkembangan kognitif pada anak dapat dirangsang dengan mengenalkan lambang bilangan, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan makna lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sejak dini. Kemampuan mengenal lambang

bilangan bagi individu merupakan suatu hal yang penting bagi proses bertahan hidup, karena sejak dini anak sudah mulai mengenal dan menggali berbagai dimensi matematis dari dunia mereka. (Inawati, 2011:6). Maka dari itu, Ketidakmampuan mengenal lambang bilangan sejak dini dapat menimbulkan berbagai masalah, diantaranya anak kurangnya memiliki ketelitian, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Sedangkan berdasarkan Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013, disebutkan, dalam standar tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia 4-5 tahun adalah anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan, anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10, anak dapat meniru lambang bilangan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda atau simbol.

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif bagi anak usia dini dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia

No. 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini yang mengacu kepada standar tingkat pencapaian perkembangan, bahwa kemampuan matematika pada anak usia 4-5 tahun (kelompok A) ditujukan pada pengembangan pemahaman konsep, pemahaman berfikir logis, aktif dan berorientasi pada penerapan matematika dalam pemecahan masalah.

Ketidakmampuan pencapaian perkembangan dalam pembelajaran matematika dikarenakan pembelajaran matematika dianggap sebagai hal yang menakutkan bagi anak disekolah sehingga anak mengalami kecemasan dalam pembelajaran matematika. Salah satu penyebabnya dari hal tersebut adalah pendekatan yang salah dalam mengajarkan pemahaman makna lambang bilangan pada anak. Matematika merupakan pola berpikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logis, bahasa yang menggunakan istilah yang definisikan dengan cermat, jelas, akurat, representasinya dengan simbol, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Menurut Johnson dan Rising dalam (Depdiknas, 2009:92). Caranya yang tepat untuk mengajarkan anak matematika, guru menggunakan rancangan permainan secara kreatif. Sebab pada prinsipnya pembelajaran pada anak usia dini tidak terlepas dari kegiatan permainan yang menyenangkan. Rey, et al dalam Sriningsih (2009:38) mengemukakan beberapa prinsip pembelajaran matematika secara spesifik diantaranya: (1) melibatkan keaktifan anak, (2) disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, (3) merupakan kegiatan yang berkesinambungan, (4) mampu mengembangkan kemampuan berbahasa yang bersifat integral. Hal ini menurut Solehuddin (2007: hlm.79) merupakan hal yang perlu diprioritaskan sebagai sumber belajar di Pendidikan

Anak Usia Dini (PAUD). *Fishing Game* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman mengenal makna lambang bilangan. *Game* tersebut memiliki beberapa kelebihan seperti anak dilatih untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi agar kail dapat memancing dengan tepat, serta anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan (Asadjie, 2013).

Riset sebelumnya yang dilakukan oleh Nadhiroh dalam penelitiannya terhadap kemampuan konsentrasi anak autis di TK dengan hasil penelitiannya nilai rata-rata dari hasil pre-test adalah 36,84% dan hasil post-tes 53,73%. kemampuan konsentrasi anak Autis di TK Putra Harapan Sidoarjo bahwa "Permainan memancing dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo". Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Wulandari Retnaningrum dalam penelitiannya terhadap upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui metode yang sama pada anak kelompok B di TK Miftahul Huda.

Faktor utama permasalahan yang terjadi di PAUD Al-Hidayah yang berdasarkan hasil observasi dengan jamlah 13 orang, ditemukan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagian besar anak menunjukkan sikap yang kurang perhatian terhadap pembelajaran karena mereka tidak merasa tertarik dan sebagian besar anak menunjukkan sikap pasif terhadap kegiatan pembelajaran. Guru selalu menyediakan media pembelajaran yang ringkas dan tidak menyusahkan bagi guru seperti buku LK atau majalah anak, sehingga kemampuan kognitif anak tidak terangsang dengan baik. Hal ini terjadi karena kurangnya

SDM, dan pengetahuan guru tentang strategi atau media yang dapat digunakan untuk meningkatkan Pemahaman lambang bilangan anak, guru selalu menggunakan metode dan media yang itu-itu saja sehingga anak menjadi jenuh dan bosan. Sebagian besar siswa (7 orang anak atau 53%) kemampuan lambang bilangannya masih rendah, Sebagian anak sudah mampu menyebutkan urutan bilangan, namun hanya sebatas menyebutkan urutan bilangan saja atau membilang buta tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit sehingga tidak diikuti oleh kesadaran kuantitas benda. Selain itu ketika anak diminta untuk membedakan dua kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama. Setelah dianalisis penggunaan media kegiatan pembelajarannya kurang relevan, sehingga perlu solusi suatu kegiatan yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan pemahaman makna lambang bilangan. selain itu, media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran menjadi faktor penyebab kurangnya minat anak dalam mengikuti pembelajaran pemahaman lambang bilangan.

Maka dari itu peneliti akan menerapkan media pembelajaran dengan penerapan *fishing game* untuk mengetahui peningkatan pemahaman lambang bilangan yang diharapkan dapat memberi pengaruh terhadap kemampuan pemahaman lambang bilangan dilihat dari segi bentuk permainan, peralatan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Sesuai permasalahan diatas, maka peneliti akan melakukan perbaikan pada proses pembelajaran terutama dalam pemahaman lambang bilangan, sehingga tindakan permasalahan yang ada dapat dikaji, ditingkatkan, dan dituntaskan, secara berkesinambungan untuk mencapai proses pendidikan dan pembelajaran lebih inovatif dalam

ketercapaian tujuan pembelajaran dan diaktualisasikan secara sistematis.

METODE

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Hidayah dengan partisipan sebanyak 13 anak, dengan menemukan masalah yang muncul dalam praktik pembelajaran sehari-hari yang dialami oleh pendidik dan anak didik saat di dalam kelas, sehingga perlunya upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan dalam praktik pembelajaran matematika anak usia dini khususnya dalam mengenal angka (pemahaman lambang bilangan) 1 sampai 10. Metode yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action research*).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif, kolaborasi atau kerjasama antara praktisi atau guru dan peneliti merupakan salah satu ciri khas Penelitian Tindakan Kelas. Melalui kolaborasi ini akan menggali dengan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi oleh guru dan anak. Sebagai penelitian yang bersifat kolaboratif, harus secara jelas diketahui peranan dan tugas guru dengan peneliti. Dalam Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif kedudukan peneliti /kolaborator setara dengan guru dalam arti masing-masing mempunyai peran serta tanggung jawab yang saling membutuhkan dan saling melengkapi (Arikunto, 2009: 6).

Kisi-kisi instrumen yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini menggunakan variabel pemahaman konsep bilangan. Sub variabel yang digunakan terdiri dari menghitung bilangan, mengenal lambang bilangan (angka), serta membandingkan. Pengolahan data hasil penelitian menggunakan analisis tindakan yang dilakukan secara kualitatif sedangkan analisis hasil tindakan dilakukan secara kuantitatif. Analisis proses tindakan (kualitatif) dilakukan dengan kolaborasi pada saat refleksi yang didasarkan dari data yang terkumpul. Analisis hasil tindakan (kuantitatif) dilakukan untuk

menganalisis data yang merupakan skor. Menurut Arikunto (2009: hlm.220) analisis data merupakan usaha untuk memilih, memilah, membuang, menggolongkan, serta menyusun kedalam kategorisasi, mengklasifikasikan data

HASIL DAN PEMBAHASAN

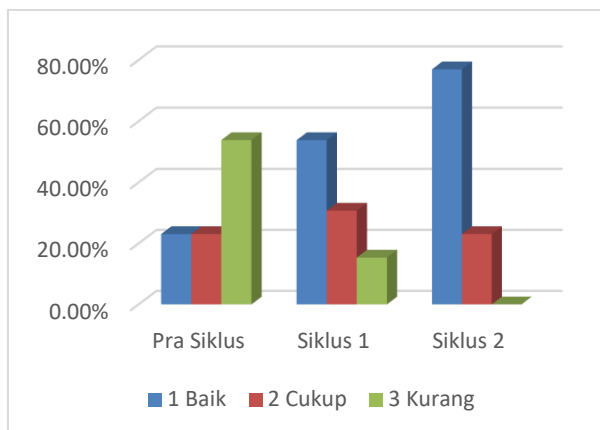
Hasil temuan yang sudah diperoleh berdasarkan data-data tentang meningkatkan pemahaman lambang bilangan melalui *fishing game* di TK Al-Hidayah. Pada saat observasi awal, peneliti mengamati anak dalam kegiatan pemahaman lambang bilangan anak yang dilakukan di TK ini biasanya sering menggunakan lembar kerja (LKA) atau *paper-pencil* sehingga anak hanya mengetahui bentuk dari angka 1, 2 atau 3 tanpa mengetahui makna dari angka tersebut. Kegiatan pembelajaran dalam pemahaman lambang bilangan pada kegiatan ini sebagian besar anak masih belum mampu melakukannya. Pada saat anak menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 anak terlalu cepat dalam menyebutkannya sehingga tidak beraturan dan sering ada satu angka yang tidak tersebut, seperti dalam menyebutkan angka satu, dua, tiga, lima, tujuh dan seterusnya. Pada saat menyebutkan bilangan secara acak misalnya setelah 8 adalah 9 atau sebelum 5 adalah 4, anak masih sering tertukar dalam menyebutkannya seperti setelah 8 namun anak menyebutkannya 7. Pada saat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10, anak terlihat sembarangan dalam menghitungnya, tampak buru-buru dan tidak beraturan. Data-data yang diperoleh mengenai proses pembelajaran meliputi perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi yang dilakukan dalam rangka meningkatkan pemahaman lambang bilangan melalui *fishing game*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus.

1. Peningkatan Pemahaman Lambang Bilangan anak usai dini kelompok A TK Alhidayah setelah penggunaan media *fishing game*

Berdasarkan hasil observasi pada kemampuan berhitung anak di TK Alhidayah setelah pelaksanaan tindakan mengalami perubahan dan peningkatan yang optimal. Kemampuan pemahaman lambang bilangan anak setelah diberikannya media *fishing game* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman lambang bilangan. Nilai ditunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya, mulai dari pra siklus, siklus 1, siklus 2. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan data yang dikelola oleh penulis serta diperkuat berdasarkan hasil peningkatan pada nilai-nilai pemahaman lambang bilangan anak pada setiap indikator dari siklus 1 dan siklus 2, penerapan media *fishing game* untuk meningkatkan pemahaman lambang bilangan anak usia dini dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil pencapaian pemahaman lambang bilangan anak pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel dan grafik sebagai berikut:

Tabel 4.8
Persentase Pemahaman Lambang Blangan Anak Melalui *Fishing Game*

No	Kriteria Nilai	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Baik	23,07%	53,84%	76,96 %
2	Cukup	23,07%	30,76%	23,07%
3	Kurang	53,84%	15,38%	0%



Grafik 4. 4
Kemampuan Pemahaman Lambang
Bilangan pada setiap Siklus

Berdasarkan grafik tersebut pencapaian pemahaman lambang bilangan anak terus meningkat setelah dilakukannya pembelajaran dengan fishing game. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan kriteria persentase nilai pada masing-masing siklus. Pencapaian pemahaman lambang bilangan anak dengan kriteria “Baik” pada prasiklus hanya mencapai nilai 23,07%, pada siklus satu pencapaian pemahaman lambang bilangan tersebut meningkat yaitu mencapai angka 53,84% dan pencapaian tertinggi terjadi pada siklus dua yaitu mencapai nilai 76,96%. Pencapaian pemahaman lambang bilangan anak dengan kriteria “Cukup” pada prasiklus hanya mencapai nilai 23,07%, pada siklus satu pencapaian pemahaman lambang bilangan tersebut meningkat yaitu mencapai angka 30,76% dan pada siklus dua yaitu mencapai nilai 23,07%. Sedangkan Pencapaian pemahaman lambang bilangan anak dengan kriteria “Kurang” pada prasiklus mencapai nilai 53,84%, pada siklus satu mencapai angka 15,38% dan pada siklus dua kriteria “Kurang” pada pencapaian pemahaman lambang bilangan mengalami penurunan yaitu berada pada nilai 0%. Berdasarkan data tersebut dapat dibuktikan bahwa pemahaman lambang bilangan anak terus meningkat setelah

dilakukannya pembelajaran dengan *fishing game*.

Penggunaan media *fishing game* di TK Alhidayah sebagai upaya meningkatkan pemahaman lambang bilangan anak pada kelompok A dinilai sangat efektif. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan peningkatan pada kemampuan pemahaman lambang bilangan seperti, anak dapat menyebutkan bilangan 1-10, menunjukkan bilangan sesuai perintah guru, mengambil benda sesuai angka, menghubungkan lambang bilangan dengan benda, mengurutkan bilangan 1-10, menyebutkan bilangan secara acak misalnya, setelah angka 4 adalah 5, anak dapat membandingkan banyaknya benda, anak dapat mengelompokkan benda sesuai jumlah angka. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *fishing game* sebagai upaya meningkatkan pemahaman lambang bilangan anak lebih konseptual dibanding hanya menggunakan LK saja terus-menerus. Permainan memancing angka adalah permainan yang menghubungkan antara anak dan angka dalam kehidupan sehari-hari. Kayvan (dalam Usti. 2013:480). Sejalan dengan pendapat di atas, Sujiono (2011) menjelaskan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan yang bertujuan untuk memasang jumlah dengan lambang bilangan. Sriningsih (2009 hlm 121) eksplorasi melalui benda-benda kongkrit memberikan pondasi yang kokoh bagi anak mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *fishing game* dalam meningkatkan pemahaman lambang bilangan anak kelas

A TK Alhidayah, dan *fishing game* dapat dimanfaatkan untuk alternative kegiatan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan pemahaman lambang bilangan. selain itu untuk kurangnya kemampuan guru dalam mengalihkan perhatian atau konsentrasi anak sehingga anak tetap fokus dan memperhatikan apa yang sedang dijelaskan oleh guru.

KESIMPULAN

Kondisi objektif kemampuan berhitung anak di TK Alhidayah pada kelompok A masih sangat rendah, terlihat dari anak hanya mampu menyebutkan urutan bilangan, namun sebatas menyebutkan urutan bilangan saja. Pembelajaran yang dilakukan adalah *paper-pencil* yang sangat bersifat kaku sehingga kemampuan anak dalam berpikir kongkrit/rill tidak terstimulus dengan baik. Berdasarkan data tersebut terbukti bahwa pemahaman lambang bilangan anak terus meningkat setelah dilakukannya pembelajaran melalui *fishing game*. Sehingga penelitian ini diberhentikan sampai siklus II. Rekomendasi dari penelitian ini bahwa penggunaan *fishing game* adalah media yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman lambang bilangan anak kelas A. Dengan demikian *fishing game* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan pemahamn lambang bilangan anak di TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. Dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Asadjie. (2013). *Ikan Pancing dan Pancingan Angka*. Diakses dari <http://www.papan-data.com/produk-157-ikan-pancing-dan-pancingan-angka.html> pada tanggal 16 Januari 2018 jam 08.00.
- Depdiknas. (2010). *Kurikulum dan Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Pusat Balitbang.
- Depdiknas. (2009). *Pelatihan Tenaga Pendidik PAUD Non Formal*. Bandung : Laboratorium Pedidikan Luar Biasa Sekolah Fakultas Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Inawati, Maria. (2011). *Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif*. Jurnal Penabur No. 16.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD.
- Solehuddin, M. (2002). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: UPI
- Sriningsih. (2009). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*.
- Sujiono. Y. dkk. (2011). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.