

## **PENINGKATAN PENGENALAN ANGKA MELALUI BERMAIN DENGAN MEDIA BIJI KARET PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**Sumrati, M. Thamrin, Dian Miranda**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAN

Email: sumrati69@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Sedangkan metode yang digunakan yaitu media biji karet. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tentang pengenalan angka melalui bermain dengan media biji karet. Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang berjumlah 15 orang, yang terdiri 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Lokasi yang digunakan dalam penelitian adalah PAUD Mekar Jaya Kecamatan Kuala Mandor B Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis data, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain dengan media biji karet dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak usia 4-5 Tahun di PAUD Mekar Jaya Kecamatan Kuala Mandor B. Kesimpulan penelitian tersebut dapat dijabarkan secara rinci sebagai berikut: 1) Berdasarkan hasil observasi, maka hasil kemampuan guru dalam perencanaan pembelajaran sudah direncanakan dengan baik. 2) Berdasarkan hasil observasi, maka hasil kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik. 3) Berdasarkan hasil observasi perkembangan anak dalam meningkatkan pengenalan angka melalui metode bermain dengan media biji karet pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan.

**Kata Kunci: Pengenalan Angka, Metode Bermain, Media Biji Karet.**

**Abstract:** This study uses classroom action research. While the methods used are media rubber seeds. The purpose of this study is to know about numeracy through play with a rubber seed media. Subjects in this study were children who totaled 15 people, including 9 boys and 6 girls. Locations used in the study is early childhood Mekar Jaya District of Kuala Mandor B Based on the research that has been done and the results of data analysis, it can generally be concluded that through a method of playing with a rubber seed media can improve numeracy in children aged 4-5 years in early childhood Mekar Jaya District of Kuala Mandor B. Kesimpulan the research can be spelled out in detail as follows: 1) Based on observation, the result of the ability of teachers in lesson planning is already planned. 2) Based on observation, the result of the ability of teachers in implementing the learning has been implemented properly. 3) Based on the observation of a child's development in increasing numbers through the introduction of a method of playing with a rubber seed media in the first cycle and the second cycle increased..

**Keyword : Intro to Numbers, Methods Playing, Rubber Seed Media.**

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Salah satu cara menstimulasi perkembangan anak adalah dengan bermain meskipun sebagian orang tua berpendapat bahwa salah satu cara menjadi pintar adalah dengan belajar, terutama ketika sudah masuk ke sekolah dasar orang tua akan bangga jika anak mereka sudah bisa matematika.

Kegiatan pengembangan matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada masa mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah. Oleh karena itu lingkungan (termasuk di dalamnya orang tua dan guru) sangat memegang peranan penting dalam hal ini. Lingkungan harus dapat menciptakan kegiatan-kegiatan yang dapat menggambarkan potensi yang ada pada anak. Potensi-potensi yang ada pada anak merupakan : Aspek kognitif, adalah bagaimana cara anak bertingkah laku yaitu cepat lambatnya anak memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Melalui pembelajaran pengenalan angka ini akan berkembang kognitif anak karena pengenalan angka ini mengembangkan pengenalan konsep bilangan.

Pengetahuan merupakan ilmu yang bermanfaat bagi anak jika ia mengerti apa yang dipelajarinya, khususnya pengajaran matematika, anak akan mengerti matematika dengan mengkonstruksikan pengetahuan matematika. Cara berfikir anak terdapat pada struktur logika matematika dalam berbagai situasi. Struktur sebagai salah satu komponen inteligensi merupakan organisasi mental yang dapat menjelaskan perilaku khusus. Cara berfikir anak bersumber pada pemikiran tentang pengalamannya atau objek peristiwa. Pada dasarnya semua anak mengetahui matematika tetapi mereka tidak mengetahui bahwa itu adalah suatu konsep matematika, tanpa sadar selalu menggunakan ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari, meskipun dalam konsep yang sangat sederhana. Dalam konsep sederhana ini bisa di artikan sebagai pengetahuan dalam ilmu hitung. Maka sesungguhnya setiap anak dekat dengan ilmu matematika, bahkan bisa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah ilmu hitung tentang perhitungan angka-angka untuk menghitung berbagai benda ataupun yang lainnya. Menurut Cambell ( dalam Wortham, 1999:107) anggota kerja dari komunitas pengetahuan matematika mengatakan : *Work of member of the mathematic education community reflects four themes related to mathematics and mathematical knowledge: 1. Mathematics is a growing, dynamic discipline 2. Students actively construct mathematical knowledge 3. Understanding in mathematics comes from perceiving relationships either between or within mathematical ideas 4. Knowledge may be fostered through social interaction.*

Dari pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa matematika adalah pertumbuhan dan disiplin secara dinamis, pelajar akan aktif membangun pengetahuan, pemahaman dan memahami hubungan dengan ide-ide matematika. Pengetahuan merupakan ilmu yang bermanfaat bagi anak jika ia mengerti apa

yang dipelajarinya, khususnya pengajaran matematika, anak akan mengerti matematika dengan mengkonstruksikan pengetahuan matematika.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini mencakup lima aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional. Pada proposal ini peneliti memfokuskan pada aspek nilai kognitif anak usia 4 – 5 tahun yang memiliki Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP) diantaranya adalah : 1) Mengetahui konsep banyak dan sedikit 2) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 3) Mengenali lambang bilangan. Selama ini peneliti sebagai pendidik di PAUD Mekar Jaya telah mencoba memberikan suatu pembelajaran kepada anak dengan menggunakan media serta alat yang terbatas atau yang kurang menarik bagi anak. Sehingga yang terjadi di kelas anak hanya banyak melakukan kegiatan yang disuruh guru, seperti menulis dan mewarnai angka. Pembelajaran yang diberikan kurang bermakna bagi anak sehingga menimbulkan permasalahan dimana anak tidak memahami konsep angka, lambang bilangan, banyak sedikit, bentuk, warna dan jenis. Anak juga cepat bosan serta kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran mengenal angka.

Untuk mengenalkan matematika kepada anak, guru hendaknya menciptakan pembelajaran yang mengacu kearah pemecahan masalah aktual yang dihadapi anak dalam kehidupan sehari-hari. Agar proses belajar mengajar dapat menciptakan suasana yang dapat menjadikan anak sebagai subjek belajar yang dapat berkembang secara dinamis kearah positif. Maka diperlukan metode yang tepat, salah satunya adalah metode bermain. Kegiatan pembelajaran dengan metode bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra tubuh, mengeksplorasi, merespon dunia sekitar, serta menemukan seperti apa dunia ini dan diri mereka sendiri. Menurut Moeslichatoen (2004:24) mengemukakan bahwa: “Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada cara dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Berdasarkan yang telah diuraikan di atas, maka hasil dari pra penelitian yang peneliti lakukan bahwa sebagian besar anak usia 4-5 tahun belum memahami angka, dari 15 anak, 12 di antaranya belum memahami materi tentang angka. Upaya mengatasi permasalahan ini peneliti mencoba melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan angka melalui metode bermain dengan media biji karet dengan judul “Peningkatan Pengenalan Angka Melalui Metode Bermain Dengan Media Biji Karet Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B”.

Adapun identifikasi masalah yang peneliti amati di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B sebagai berikut: 1. Guru jarang menggunakan metode

pembelajaran dalam mengenalkan angka kepada anak. 2. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. 3. Metode yang digunakan guru kurang dapat memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui metode bermain dengan media biji karet dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak usia 4-5 Tahun di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B”. Untuk membatasi masalah yang masih luas tersebut, maka peneliti menjabarkan masalah secara khusus sebagai berikut: a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan angka melalui bermain dengan media biji karet pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B ? b. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan angka melalui bermain dengan media biji karet pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B ? c. Bagaimanakah peningkatan pengenalan angka melalui bermain dengan media biji karet pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B ?.

Secara umum tujuan penelitian ini adalah meningkatkan pengenalan angka melalui metode bermain dengan media biji karet pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang : a. Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan angka melalui bermain dengan media biji karet pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B. b. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan angka melalui bermain dengan media biji karet pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B. c. Peningkatan pengenalan angka melalui bermain dengan media biji karet pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi pemecahan masalah dalam dunia pendidikan anak usia dini. Antara lain manfaat hasil penelitian ini adalah :1. Guru: a.Dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui metode bermain dengan media biji karet untuk meningkatkan pengenalan angka. b. Menambah dan meningkatkan pengalaman dan pemahaman guru melalui metode bermain dengan media biji karet pada peningkatan pengenalan angka. 2. Anak a.Anak lebih aktif dalam permainan di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B. b.Anak dapat mengenal angka melalui metode bermain dengan media biji karet. Hasil penelitian ini bagi lembaga sebagai masukan dalam usaha perbaikan proses pembelajaran, khususnya dalam pengenalan angka pada anak sehingga berdampak pada peningkatan mutu sekolah atau lembaga PAUD.

Untuk menghindari kesalah pahaman, maka dijelaskan definisi operasional dalam skripsi ini sebagai berikut :1. Pengenalan Angka: Pengenalan angka yang dimaksud dalam skripsi ini adalah kemampuan anak untuk dapat memahami konsep dari masing-masing jumlah, mulai dari satu biji karet, dua biji karet sampai dengan sepuluh biji karet, dengan indicator : a. Anak dapat mencocokkan jumlah biji karet sesuai dengan angka yang ada pada kertas manila. b. Anak dapat mengambil biji karet sesuai dengan angka yang ditunjukkan guru. c. Anak dapat menyusun biji karet menjadi angka. d. Anak dapat membuat angka dengan biji karet yang telah dironce. 2. Bermain Dengan Media Biji Karet Yang dimaksud bermain menurut Piaget dan Mayesti (dalam Sujiono, 2009:134) adalah suatu

kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi seseorang. Setiap anak selalu ingin bermain. Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang membuat anak tidak senang. Kadangkala, ia berlama-lama dalam suatu permainan pada saat yang lain bermain hanya sesaat atau sebentar saja.

Bermain dilakukan dengan dan/atau tanpa alat permainan. Anak dapat menggunakan segala sesuatu yang ada didekatnya untuk bermain atau hanya dengan dirinya sendiri. Bermain yang dimaksud dalam proposal ini adalah anak bermain biji karet yaitu suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan terlebih dahulu menghitung jumlah biji karet yang diberikan guru, setelah itu anak menunjukkan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah biji karet yang telah anak hitung. Sedangkan yang dimaksud media menurut Azhar Arsyad (2013 : 4) adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan anak yang dapat merangsang anak untuk belajar. Sedangkan menurut Badru Zaman (2010:8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkret. Media biji karet yang dimasukkan dalam skripsi ini adalah media pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak dalam bermain bilangan dengan bahan biji dari pohon karet yang jatuh dan mengering, yang bentuknya bulat dan warnanya agak kecoklat-coklatan, dan memberi warna yang ada di sekitarnya pada biji karet sehingga membuat anak tertarik untuk menggunakannya.

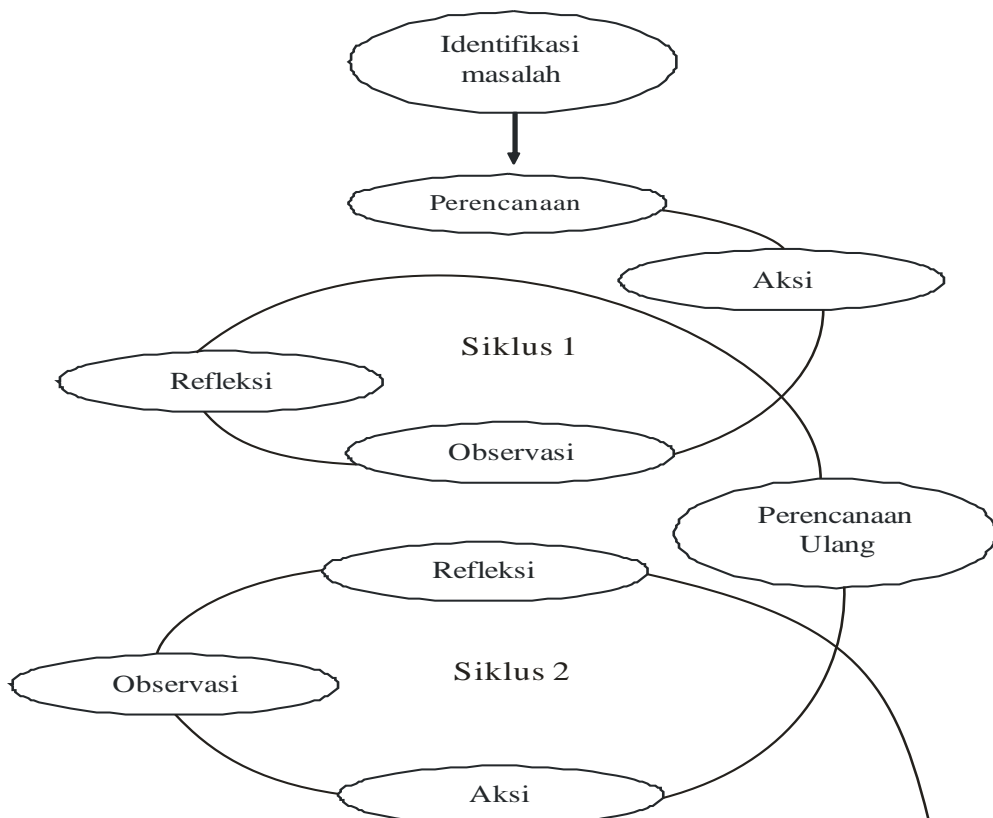
## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, karena peneliti bermaksud menceritakan semua temuan secara apa adanya. Menurut Nawawi (2007: 63) metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan pada saat sekarang berdasarkan pada fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Pemilihan Penelitian tindakan kelas ini dikarenakan penelitian ini bersifat reflektif yang dilaksanakan secara siklus (berdaur) oleh pengelola pendidikan, baik guru, tutor, maupun perencana program lainnya. Dikatakan demikian karena proses penelitian tindakan dimulai dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi untuk memecahkan masalah dan mencoba hal-hal baru demi peningkatan kualitas pembelajaran. Menurut Nani Triani (2012:8) penelitian tindakan kelas yang selanjutnya disingkat PTK adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam melaksanakan tugas pokoknya yaitu mengelola pelaksanaan pembelajaran dalam arti luas. Sedangkan menurut H.E. Mulyasa (2009:11) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan suatu tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, guru bersama-sama dengan peserta didik, atau peserta didik dibawah

bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Jadi, penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh Tutor di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri yang bertujuan memperbaiki kinerjanya selama dalam proses pembelajaran sebagai seorang tenaga pendidik, untuk memberikan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh hasil yang lebih baik. Sejalan dengan pengertian di atas Zainal Aqib (2006: 14), menjelaskan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai aksi/tindakan yang dilakukan oleh guru/ pelaku, mulai dari perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Sedangkan Suharsimi Arikunto (2003: 27 ), menggabungkan desain penelitian ini menjadi tiga tahapan yaitu: tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, dan pengamatan serta tahap refleksi. Hal ini sejalan dengan dikemukakan oleh Hopkins (Zainal Aqib, 2006: 31) bahwa konsep pokok *Action Research* (penelitian tindakan) dalam penelitian ini terdiri dari empat komponen yaitu: tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

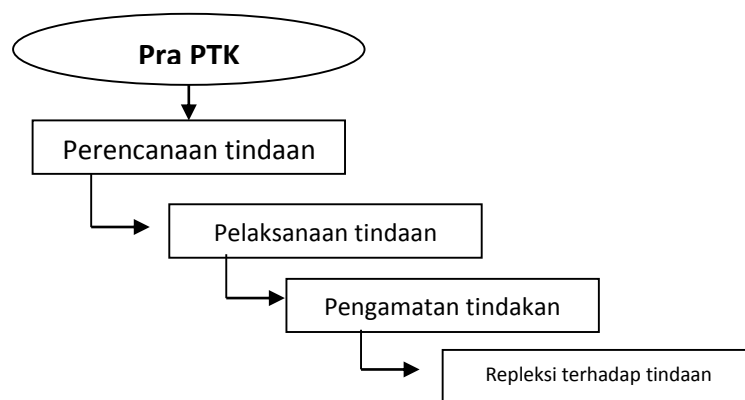
Dalam hal ini digambarkan sebagai berikut :



**Skema 1 : Spiral Tindakan Kelas**

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat tahapan dasar yang saling berkaitan dan berkesinambungan, yaitu: (1) Perencanaan tindakan (*Planning*), (2) Pelaksanaan tindakan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*) dan (4) Refleksi (*Reflecting*). Namun sebelumnya, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (Basuki Wibawa, 2004:35) menjelaskan bahwa tahapan ini diawali oleh suatu tahapan pra-PTK yang meliputi: identifikasi masalah, analisis masalah, rumusan masalah dan rumusan hipotesis tindakan.

Dalam hal ini, tindakan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat digambarkan sebagai berikut :



**Skema 2 : Tahapan Pelaksanaan PTK**

Salah satu tujuan utama yang ingin dicapai dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas adalah dengan melakukan tindakan perbaikan, peningkatan dan juga melakukan suatu perubahan kearah yang lebih baik dari sebelumnya sebagai upaya pemecahan masalah yang dihadapi. Subjek penelitian ini dilakukan pada guru dan anak kelompok A di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B dengan jumlah murid 15 orang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 6 orang perempuan.

Untuk keperluan pengumpulan data tentang proses dan hasil yang dicapai, dipergunakan teknik pengamatan (*Observasi*) dan dokumentasi. Analisis merupakan proses atau tahapan penyusunan data yang kemudian akan ditafsirkan. Menurut Amirul Hadi dan Haryono (2005:61) bahwa Ada tiga langkah cara untuk menganalisa data yaitu reduksi data, display data dan pengambilan keputusan. Maka dari itu, dalam penelitian ini langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data adalah sebagai berikut : a. Reduksi data, Display data dan c. Penarikan Kesimpulan . Data yang diperoleh itu ditarik kesimpulan, untuk mempermudah penarikan kesimpulan akhir dari penelitian ini, maka data yang diperoleh akan dianalisis dan mempergunakan perhitungan rumus prosentase.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Untuk melihat hasil peningkatan kemampuan anak mengenal angka melalui metode bermain dengan media biji karet dapat dilihat pada hasil rekapitulasi berikut : 1) Perencanaan Pembelajaran: Dilihat dari hasil perencanaan

pembelajaran siklus ke 1 dan 2 yang telah diamati teman sejawat, maka dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini :

**Tabel 1**  
**Rekapitulasi Hasil Observasi Perencanaan Pembelajaran Siklus 1 dan 2**

No	Aspek yang Dinilai	Siklus 1			Siklus 2		
		Prt ke-1	Prt ke-2	Prt ke-3	Prt ke-1	Prt ke-2	Prt ke-3
1	Menentukan Tema, Indikator asil Belajar serta mengorganisasikan materi, alat dan gambar	2,5	3	3	3	3	3.2
2	Pengorganisasian Kegiatan	2,5	2,5	2,5	2,5	2,9	3.2
3	Merencanakan penilaian	4	4	4	4	4	4
	<b>Rata-rata nilai</b>	<b>3</b>	<b>3.2</b>	<b>3.2</b>	<b>3.2</b>	<b>3.3</b>	<b>3.5</b>

Maka dapat dikatakan bahwa perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pengenalan angka melalui metode bermain dengan media biji karet pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Jaya Kecamatan Kuala Mandor B meningkat dalam setiap siklusnya. Dilihat dari hasil pelaksanaan pembelajaran siklus ke 1 dan 2 yang telah diamati teman sejawat, maka dapat dilihat pada Tabel berikut ini :

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1 dan 2**

NO	Aspek Yang Dinilai	Siklus 1			Siklus 2		
		Prt ke-1	Prt ke-2	Prt ke-3	Prt ke-1	Prt ke-2	Prt ke-3
1	Melakukan Kegiatan Pendahuluan	2.57	2.57	2.57	3	3	3.6
2	Melakukan kegiatan inti	2.62	2.62	2.62	2.9	2.9	3.5
3	Melakukan kegiatan akhir	2.75	2.75	2.75	3	3.25	3.75
	<b>Rata-rata nilai</b>	<b>2.64</b>	<b>2.64</b>	<b>2.64</b>	<b>2.97</b>	<b>3.1</b>	<b>3.6</b>

Dilihat dari grafik di atas, hasil pelaksanaan pembelajaran siklus ke 1 yang telah diamati teman sejawat sudah efektif karena pada siklus ke 1 guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik, tetapi ada sedikit kekurangan dalam



pelaksanaan pembelajaran yaitu kurang dalam penataan lingkungan bermain, memberikan penguatan kepada anak yang tidak bisa melakukan dan memberi motivasi kepada anak yang kurang atau belum berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, guru dan teman sejawat mengadakan refleksi untuk mendapatkan hasil pelaksanaan pembelajaran yang lebih optimal, setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi pada siklus ke 1 maka guru melanjutkan siklus ke 2 dengan memperoleh hasil kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik. Berdasarkan hasil tindakan siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan metode bermain dengan media biji karet dalam meningkatkan pengenalan angka dengan indikator sebagai berikut : Anak dapat mencocokkan jumlah biji karet sesuai dengan angka yang ada pada kertas manila.

I

**Tabel 3**  
**Rekapitulasi Observasi anak Siklus 1 dan Siklus 2**  
**Perkembangan Anak dalam mencocokkan jumlah biji karet sesuai**  
**dengan angka yang ada pada kertas manila**

Kriteria	Siklus I			Siklus II		
	Pertama	Kedua	Ketiga	Pertama	Kedua	Ketiga
BB	80 %	73 %	27 %	0 %	0 %	0 %
MB	20 %	27 %	33 %	13 %	7 %	0 %
BSH	0 %	0 %	33 %	47 %	40 %	13 %
BSB	0 %	0 %	7 %	40 %	53 %	87 %

Berdasarkan hasil observasi, maka hasil kemampuan guru dalam perencanaan pembelajaran sudah direncanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru oleh teman sejawat, guru sudah menentukan tema, indikator hasil belajar serta mengorganisasikan materi, alat dan media biji karet, guru menyusun rencana kegiatan dan guru membuat lembar penilaian; 2) Berdasarkan hasil observasi, maka hasil kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru oleh teman sejawat, guru melakukan kegiatan pendahuluan dengan penataan lingkungan bermain, penyambutan anak, main pembukaan dan membuat aturan main bersama anak. Guru melakukan kegiatan permainan angka sesuai RKH dan guru melakukan kegiatan akhir dan 3) Berdasarkan hasil observasi perkembangan anak dalam meningkatkan pengenalan angka melalui metode bermain dengan media biji karet pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa respon anak sangat baik dalam permainan ini. Hal ini ditandai anak senang saat melakukan kegiatan dan anak mau mencoba secara mandiri.

## **Pembahasan**

Masalah Umum: Menurut Tombokan Runtukahu dan Selpius Kandou (2013 :46) “simbol-simbol yang menyatakan nama-nama bilangan disebut angka. Angka akan lebih bersifat abstrak jika dibandingkan dengan kuantitas jumlah objek”. Anak belajar bilangan dari pengalaman mungkin dengan melihat angka-angka di sekitar kehidupannya. misalnya, anak melihat nomor rumah, nomor mobil, angka-angka pada jam dinding, angka-angka pada uang kertas dan masih banyak lagi contoh lain dalam kehidupannya. Dalam penelitian ini, peneliti mengenalkan angka 1 sampai 10 dengan metode bermain dan media biji karet yang ada di sekitar anak. Secara umum melalui metode bermain dengan media biji karet dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B. Masalah Khusus: a. Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan angka melalui metode bermain dengan media biji karet pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Jaya Desa kuala Mandor B. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan satu tahapan penting yang harus dilakukan oleh seorang pendidik, yang didalamnya berisi tentang gambaran kegiatan yang akan dilakukan anak dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Di dalam perencanaan pembelajaran tersebut, pendidik dapat menetapkan tujuan yang akan dicapai, cara mencapainya, alokasi waktu yang dibutuhkan, alat dan bahan yang dibutuhkan, serta alat evaluasi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran serta mengevaluasi perkembangan anak.

Menurut Dirjen PAUDNI (2014:1) Menyatakan bahwa: “Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru hendaknya menyusun perencanaan pembelajaran yaitu menyusun segala sesuatu yang diperlukan sebelum melaksanakan proses pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, menyusun kegiatan pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran serta membuat penilaian peserta didik.” Rencana pembelajaran harus disusun sebelum kegiatan dilaksanakan dan disiapkan dengan baik sehingga menunjang keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu mengingat penting dan sangat bermanfaatnya perencanaan pembelajaran, maka pendidik harus mengenal, mempelajari serta mampu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut secara tepat sesuai dengan prinsip-prinsip penyusunan rencana pembelajaran. Perencanaan program belajar anak usia dini harus menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan. Perencanaan siklus ke I dan siklus ke 2 tentang peningkatan pengenalan angka melalui metode bermain dengan media biji karet, guru terlebih dahulu menentukan Kompetensi inti, Kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan memfokuskan kepada anak dapat mencocokkan jumlah biji karet sesuai dengan angka yang ada pada kertas manila, anak dapat mengambil biji karet sesuai dengan angka yang ditunjukkan guru, anak dapat menyusun biji karet menjadi angka, anak dapat membuat angka dengan biji karet yang telah dironce, dengan menggunakan metode bermain dan biji karet sebagai media pembelajaran.

Guru juga membuat format observasi dan evaluasi yang akan digunakan selama pembelajaran dan menyiapkan media yang akan di gunakan dalam pembelajaran. Dilihat dari hasil perencanaan pembelajaran siklus ke 1 dan 2 yang

telah diamati teman sejawat. Selanjutnya Dirjen PAUDNI (2014:4) mengemukakan, unsur-unsur utama yang harus ada dalam perencanaan pembelajaran yaitu : 1) Tujuan yang hendak dicapai, yaitu kemampuan yang diharapkan dari kegiatan pembelajaran; 2) Bahan pelajaran atau isi pelajaran yang direncanakan untuk mencapai tujuan; 3) Metode dan teknik yang digunakan; 4) Media yang digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran; 5) Penilaian, yakni alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa unsur-unsur yang amat penting dalam rencana pembelajaran adalah (1) apa yang akan diajarkan, pertanyaan ini menyangkut berbagai kompetensi yang harus dicapai serta materi bahan ajar yang akan disampaikan untuk mencapai kompetensi tersebut, dalam hal ini adalah menyangkut kemampuan anak mengenal angka; (2) bagaimana mengajarkannya, pertanyaan ini berkenaan dengan berbagai media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, dalam hal ini biji karet yang digunakan untuk anak bermain guna meningkatkan kemampuan anak mengenal angka; (3) bagaimana mengevaluasinya, pertanyaan ini harus dijawab dengan merancang jenis evaluasi untuk mengukur kemampuan anak terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan hasilnya akan diukur apakah ada peningkatan atau tidak.

Dengan demikian, dari hasil observasi perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pengenalan angka melalui metode bermain dengan media biji karet pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Jaya Kecamatan Kuala Mandor B meningkat dalam setiap siklusnya. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu : 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) yang harus dicapai dalam peningkatan kemampuan pengenalan angka anak kelompok A. 2) Menentukan tema yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, adapun tema yang dilaksanakan yaitu tema tanaman dengan subtema biji karet. 3) Memilih metode yang akan digunakan dalam pembelajaran, adapun metode pembelajaran yang dilaksanakan yaitu metode bermain dengan menggunakan media yaitu biji karet. 4) Menentukan alat evaluasi yang akan digunakan guru dalam pembelajaran. b. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan angka melalui metode bermain dengan media biji karet pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B. Menurut Dirjen PAUD (2014:25) mengatakan bahwa : “Proses pembelajaran dilaksanakan melalui pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik. Pelaksanaan pembelajaran harus memfasilitasi anak untuk aktif bermain sehingga melalui kegiatan main yang dilakukannya dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dimiliki anak. Pelaksanaan pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Tujuan akhir akhir dari kegiatan pembelajaran anak adalah tercapainya Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)”.

Peneliti melakukan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH. Hal ini dapat dilihat pada kegiatan pendahuluan peneliti memulainya dengan penataan lingkungan bermain, melakukan penyambutan anak, melakukan main pembukaan yaitu bermain dalam lingkaran di halaman, mengajak anak berdoa dan mengabsensi, menjelaskan tema, menjelaskan permainan yang akan dilakukan dan

membuat aturan main bersama anak. Setelah kegiatan pembukaan, dilanjutkan dengan kegiatan inti dengan melakukan permainan yang diawali dengan guru mengajak anak kelapangan. Guru meminta anak bergantian untuk mengambil biji karet sesuai dengan angka yang ditunjukkan guru. Bagi anak yang sudah mendapatkan giliran guru meminta anak menyusun biji karet menjadi angka dan kegiatan meronce. Dalam melakukan kegiatan inti ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru diantaranya ialah memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka, menunjukkan sikap ramah dan penuh perhatian serta sikap bersahabat, terbuka dan pengertian kepada anak, memperkuat dan memperluas bahasa anak, mengamati dan mendokumentasikan perkembangan setiap anak, memberikan penguatan kepada anak yang tidak bisa melakukan permainan angka, memberi motivasi kepada anak yang kurang atau belum berpartisipasi aktif dan mengumpulkan hasil kerja anak.

Pada saat kegiatan akhir maka peneliti menanyakan kembali kepada anak tentang tema, permainan dan kegiatan yang dilakukan anak, memperkuat pengalaman main anak, menganalisis hasil penilaian anak dan menentukan kesimpulan dan tindakan selanjutnya. Guru juga membuat format observasi dan evaluasi yang akan digunakan selama pelaksanaan pembelajaran.

Dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran, apa yang telah guru lakukan sudah sesuai dengan perannya sebagai pendidik. Menurut Soemiarti (2003:108) mengatakan bahwa "Peran guru dalam kegiatan bermain adalah melakukan perencanaan, sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model dan melakukan evaluasi". Dari pendapat di atas, dapat peneliti uraikan peran guru sebagai perencana, guru harus merencanakan suatu pengalaman yang baru agar anak-anak terdorong untuk mengembangkan minat mereka. Dalam penelitian ini yang telah guru lakukan sebagai perencana adalah guru membuat media biji karet sebagai bahan untuk kegiatan bermain dengan menyusun rencana pembelajaran terlebih dahulu sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam tugasnya sebagai pengamat, guru harus melakukan observasi bagaimana interaksi antar anak maupun interaksi anak dengan benda-benda disekitarnya. Dalam penelitian ini yang telah guru lakukan sebagai pengamat adalah guru telah mengamati waktu anak melakukan kegiatan, guru mengamati anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dan guru juga telah mengamati anak-anak yang mengalami kesulitan berinteraksi dengan teman sebayanya. Dalam tugasnya sebagai elaborator, guru dapat mengajukan beberapa pertanyaan yang akan merangsang anak mengembangkan daya pikirnya melalui peran yang sedang dilakukannya. Dalam penelitian ini yang telah guru lakukan sebagai elaborator adalah guru telah mengajukan beberapa pertanyaan kepada anak tentang kegiatan main yang dilakukan guna menggali daya pikir anak. Peran guru sebagai model akan selalu berusaha menjadi model dalam kegiatan bermain anak, guru selalu mencari kesempatan ikut duduk bersama anak yang sedang bermain. Dalam penelitian ini yang telah guru lakukan sebagai model adalah guru ikut bermain bersama anak pada kegiatan menyusun biji karet menjadi angka, guru berpura-pura sulit menyusun biji karet menjadi angka tetapi guru menunjukkan tidak putus asa, sehingga anak mengikuti peran guru untuk terus berusaha dan tidak putus asa.

Yang terakhir, peran guru sebagai evaluator, guru bertugas sebagai pengamat dan melakukan penilaian terhadap anak untuk mengetahui apakah kegiatan yang dilakukan berhasil atau tidak. Dalam penelitian ini yang telah guru lakukan sebagai evaluator adalah guru telah melakukan penilaian terhadap hasil belajar anak dari kegiatan yang telah direncanakan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan angka melalui metode bermain dengan media biji karet pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Jaya Desa Kuala Mandor B. Banyak manfaat yang didapat oleh anak dengan mengenal angka, anak akan menjadi akrab dengan angka yang ditemui di sepanjang kehidupannya sekaligus melatih daya ingatnya. Semakin cepat anak mengenal angka memang semakin baik, namun jangan memaksa terlalu jauh, misalnya langsung mengenalkan operasi hitung tambah dan kurang. Menurut Indra Soefandi dan Ahmad Pramudya (2009 : 64) “angka bermanfaat bagi anak dalam menganalisa masalah secara logis yang ditemukan anak dalam bermain, menemukan, menciptakan rumus-rumus secara ilmiah, senang bereksplorasi, suka berhitung, gemar mengklasifikasi benda serta memperkaya pengalaman berinteraksi dengan konsep matematika kedalam kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti melakukan penelitian tentang kemampuan mengenal angka karena hasil dari pra penelitian yang peneliti lakukan bahwa sebagian besar anak usia 4-5 tahun belum memahami angka, dari 15 anak, 12 di antaranya belum memahami materi tentang angka. Dari hasil penelitian yang dilakukan, berdasarkan hasil observasi perkembangan anak dalam meningkatkan pengenalan angka melalui metode bermain dengan media biji karet pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan yang terjadi sangat signifikan, hal ini dapat dilihat dari indikator anak dalam mencocokkan jumlah biji karet sesuai dengan angka yang ada pada kertas manila pada siklus II pertemuan ke-3 mencapai 100%. Anak Dalam mengambil biji karet sesuai dengan angka yang ditunjukkan guru pada siklus II pertemuan ke-3 mencapai 93%. Anak dalam menyusun biji karet menjadi angka pada siklus II pertemuan ke-3 mencapai 100%. Anak dalam membuat angka dengan biji karet yang telah dironce pada siklus II pertemuan ke-3 mencapai 100%..

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis data, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain dengan media biji karet dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak usia 4 – 5 Tahun di PAUD Mekar Jaya Kecamatan Kuala Mandor B. Kesimpulan penelitian tersebut dapat dijabarkan secara rinci sebagai berikut: 1. Berdasarkan hasil observasi, maka hasil kemampuan guru dalam perencanaan pembelajaran sudah direncanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru oleh teman sejawat, guru sudah menentukan tema, indikator hasil belajar serta mengorganisasikan materi, alat dan media biji karet, guru menyusun rencana kegiatan dan guru membuat lembar penilaian. 2. Berdasarkan hasil observasi, maka hasil kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru oleh

teman sejawat, guru melakukan kegiatan pendahuluan dengan penataan lingkungan bermain, penyambutan anak, main pembukaan dan membuat aturan main bersama anak. Guru melakukan kegiatan permainan angka sesuai RKH dan guru melakukan kegiatan akhir. 3. Berdasarkan hasil observasi perkembangan anak dalam meningkatkan pengenalan angka melalui metode bermain dengan media biji karet pada.

### **Saran**

Dari kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah: 1. Agar pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan pemahaman mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun sebaiknya melalui bermain dengan memanfaatkan media yang ada disekitar lembaga salah satunya adalah biji karet. 2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan menyajikan dalam bentuk permainan. 3. Sebaiknya guru lebih kreatif dalam mengorganisasikan media dan metode pembelajaran sehingga anak tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Aqib, Zainal. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Irama Widya
- Arikunto, Suharsimi, 2002, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V, (Jakarta : Rineka Cipta)
- Arsyad, Azhar, 2013, Media Pembelajaran, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Dimiyati & Mujiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, Rus, E.T. 1979. Pengajaran Matematika Modern. Bandung: Tarsito.
- Gayle Mindes, Ed.D et.al, 1996, Assesing Young Children, ( United States of America : Copyright)
- Goldstein, Jeffrey H. 1994. Toys Play and Child Development. Australia : Cambridge University Press.
- Hadi, Amirul, 2005, Metodologi Penelitian Pendidikan, ( Bandung : Pustaka Setia)
- Harjanto, Bob, 2011, Agar Anak Anda Tidak Takut Pada Matematika, Yogyakarta :Manika Books
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014, Pengelolaan Pembelajaran, Jakarta : Dirjen PAUDNI.
- Lexy. J. Moleong, 1999, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung : PT Remaja Rosdakarya)
- Mansur. 2005, Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam, ( Yogyakarta : Pustaka Belajar)
- Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan, 2010, Panduan Pendidikan Anak Usia Dini, ( Jakarta : Gedung Persada (GP) Pres)
- Mulyasa, H. E, 2009, Praktik Penelitian Tindakan Kelas ( Bandung : PT. Remaja Rosdakarya)
- Moeslichatoen R, 2004, Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanank, Jakarta : PT. Rineka Cipta

- Montolulu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- M.B.Milles & A.M. Huberman, 1992, *Terj Cjetjep Rohindi, Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: UI Press
- Nawawi, Hadari, 1995, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta : Gajah Mada University Press
- Patmonodewo, Soemiarti, 2003, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta : Rineka Cipta
- Putra, Sitiatava Rizema, 2012, *Berbagi Alat Bantu Untuk Memudahkan Belajar Matematika*, Jogjakarta : Diva Press
- Saebani, Beni Ahmad, 2008, *Metode Penelitian*, ( Bandung : CV. Pustaka Setia)
- Soefandi, Indra S. dan Ahmad Pramudya. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta : Bee Media Indonesia
- Suyadi. 2010, *Psikologi Belajar PAUD*, ( Yogyakarta : Pedagogia)
- Sujiono, Yuliani Nurani & Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks
- Smith, Susan Sperry, 2009, *Early Childhood Mathematics*, New York : Pearson
- Suyanto, Slamet, 2005, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Hikayat
- Triani, Nani, 2012, *Panduan Melaksanakan PTK*, Jakarta : PT. Luxima Metro Media
- Undang\_undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung : Citra Umbara)
- Wortham, Sue Clark. 2005. *Assessment in early childhood education*. New Jersey : Pearson Education, Inc
- Yus, Anita, 2011, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : Kencana