

KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOLANG

Lailatul Badriyah ✉, RA Al-Faqihiyyah

Kustianik ✉ MI AL Hidayah Ngrencak Ii

✉ lailatulmufidah85@gmail.com

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok B di RA Al-Faqihiyyah melalui permainan bolang. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting bagi anak usia dini, karena berfungsi sebagai fondasi dalam perkembangan matematika selanjutnya. Pada penelitian ini, permainan bolang dipilih sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam membantu anak-anak mengenal lambang bilangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan wawancara terhadap guru dan anak-anak di kelompok B. Data yang diperoleh dianalisis untuk melihat sejauh mana permainan bolang dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal lambang bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan bolang dapat meningkatkan keterampilan mengenal lambang bilangan pada anak-anak kelompok B di RA Al-Faqihiyyah. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar matematika. Dengan demikian, permainan bolang dapat menjadi alternatif metode yang efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan bagi anak usia dini. Disarankan untuk terus mengembangkan dan mengaplikasikan permainan edukatif lainnya untuk menunjang perkembangan kemampuan kognitif anak di masa depan.

Keywords: Lambang Bilangan, Permainan Bolang, RA Al-Faqihiyyah

INTRODUCTION

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, berada pada rentang usia 0-8 tahun. Sedangkan anak usia dini diartikan menurut undang-undang nomer 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa mereka adalah anak yang berada pada rentang usia sejak lahir sampai dengan 6 tahun.

Taman kanak-kanak atau TK adalah salah satu bentuk dari pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Pendidikan prasekolah bukan merupakan persyaratan untuk memasuki pendidikan dasar. Para pelaku pendidikan di taman kanak-kanak berusaha membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Peningkatan kemampuan mengenal bilangan merupakan bagian dari pengembangan kognitif anak usia dini yang sangat penting. Perkembangan Kognitif mencakup kemampuan untuk mengenal simbol-simbol dan konsep. Bilangan juga mengandung unsur simbol yang berupa lambang bilangan untuk mengkonkritkan bilangan tersebut yang bersifat abstrak yaitu berupa lambang serta konsep bilangan yang berguna untuk mengetahui jumlah suatu benda dalam suatu hitungan.

Pengembangan kognitif pada anak usia dini yaitu pikiran yang digunakan misalnya untuk mengenali yaitu mengenali lambang bilangan yang berbeda-beda. Anak bisa melatih ingatan dan melakukan penalaran misalnya dalam mengurutkan bilangan dan memahami konsep bilangan, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut

anak akan dapat mencari solusi sehubungan dengan bilangan yang tidak lepas dengan kehidupan sehari

hari. kemampuan mengenal bilangan merupakan kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh anak dalam mengenal unsur-unsur penting yang terdapat dalam bilangan seperti nama, urutan, lambang dan jumlah dengan tingkat kesulitan sesuai tingkatan usia dan tahapan tumbuh dan berkembang anak. Kemampuan anak untuk mengenal bilangan yang berkaitan dengan nama yaitu kemampuan membilang, sedangkan urutan yaitu kemampuan mengurutkan dalam menyebutkan bilangan atau mengurutkan banyaknya suatu benda, lambang yaitu kemampuan untuk mengenali lambang-lambang masing-masing bilangan, jumlah yaitu kemampuan untuk menghitung banyak benda.

Kemampuan anak untuk mengenal bilangan sangat membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari, dalam menyanyi satu-satu aku sayang ibu anak belajar menyebutkan urutan bilangan. Anak juga bisa menjawab ketika ditanya ada berapa tangannya atau menyebutkan jumlah anggota tubuh yang lain atau saat berbagi makanan dengan teman ingin membagi dengan sama besar atau ingin mendapatkan bagian yang lebih besar ini berkaitan dengan kemampuan untuk mengenal konsep bilangan, ini berkaitan dengan kemampuan anak mengenal konsep bilangan. Lambang bilangan juga bisa dikenal anak melalui berbagai benda yang banyak disekitar mereka yang bertuliskan simbol angka. kejadian- kejadian tersebut berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam mengenal bilangan yang mengandung unsur-unsur bilangan. Ketika anak mampu menjawab pertanyaan tersebut akan timbul perasaan senang dan tumbuh percaya diri akan kemampuannya, sehingga meningkatkan harga diri seorang anak.

Anak sudah mulai mengenal dan menggali berbagai dimensi matematis yang tidak lepas dari bilangan dari duniamereka, baik untuk menyebutkan, mengenal konsep ataupun mengenal lambangnya. Hal itu akan membantu anak dalam kehidupan diluar sekolah ataupun akan memberikan dasar yang kuat dalam pembelajaran di sekolah Anak memerlukan pemahaman mengenal bilangandan keterampilan matematis bukan hanya pada pembelajaran matematika melainkan juga dalam ilmu alam, pelajaran sosial dan berbagai mata pelajaran lainnya kelak dalam tahap pendidikan di jenjang pendidikan lebih lanjut. Mengingat betapa pentingnya mengenal bilangan dalam kehidupan manusia, maka pembelajaran mengenal bilangan perlu diperkenalkan kepada anak sedini mungkin. Pembelajaran mengenal bilangan pada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara asal maupun tergesa-gesa, tetapi harus dilakukan secara bertahap mulai dari menghubungkan konsep kelambang bilangan dan mengenalkan lambang bilangan. Melalui tahapan yang benar, maka diharapkan anak dapat mengenal bilangan dengan mudah. Dalam tahap ini anak belum disuruh menulis, tetapi bisa dilakukan meniru lambang bilangan dengan menulis di udara atau media tanpa goresan

METHODS

Subyek penelitian atau sasaran utama dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah adanya perubahan dalam segi minat belajar serta keaktifan peserta didik dalam belajar dan mampu berdiskusi dan mempresentasikan materi yang sudah di ajarkan Perbaikan upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan Bolang pada kelompok B RA AL-FAQIHIYYAH GROGOLAN Kecamatan REMBANG Kabupaten PASURUAN tahun pelajaran 2016/2017. Seberapa besar kontribusi yang di berikan dengan cara tersebut, sehingga akan tercapai belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak.

Kemampuan mengenal lambang bilangan masing-masing anak di RA AL-FAQIHIYYAH berbeda satu sama lainnya. Hal ini dianggap wajar karena memang mereka datang dari latar belakang yang berbeda sesuai latar belakang keluarga, tempat tinggal

dan status ekonomi, tetapi secara umumnya tumbuh kembang semua anak di sekolah terlihat baik karena guru memberi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak

RESULTS

❖ Proses Pembelajaran 1

Di kegiatan awal guru mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Kemudian guru melakukan senam Kanguru diiringi musik bersama anak. Setelah itu anak-anak masuk kelas. Guru melakukan absensi. Penataan ruang ada area kosong untuk membentuk setengah lingkaran, Posisi anak diubah menjadi bentuk lingkaran dengan posisi berdiri. Pada kegiatan awal guru menyanyikan lagu secara utuh. Guru menyanyikan lagu baris demi baris, guru meminta anak menyanyikan lagu secara bersama-sama. Anak-anak banyak yang masih belum bisa.

Pada kegiatan inti anak menghubungkan lambang bilangan dengan gambar alat komunikasi berupa LKA, posisi meja dan kursi anak seperti biasa. Posisi anak diubah duduk berkelompok ditempat duduk masing-masing. Guru menyiapkan peralatan tulis dan LKA. Guru melakukan Tanya jawab seputar hasil kegiatan kepada semua peserta didik

Pada kegiatan akhir anak diajak Bersyair “Alat Komunikasi”. Penataan ruang sama dengan kegiatan inti. Guru meminta anak untuk berdiri disamping meja masing-masing. Guru bersyair baris demi baris. Guru meminta anak mengikuti baris demi baris. Guru mengajak anak bersyair bersama.. Setelah itu, dengan antusias anak melakukan syair secara kelompok. Guru meminta anak bergantian mengucapkan syair. Sesudah anak bersyair guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

❖ Proses Pembelajaran 2

Pada kegiatan pembukaan, seperti biasa guru mengawalinya dengan berdoa, salam, senam pinguin di iringi musik bersama anak, setelah itu anak dan guru masuk kelas. Guru melakukan absensi. Pada kegiatan berbagi cerita tentang alat komunikasi yang dimiliki dirumah, penataan ruang diubah sehingga terdapat area kosong untuk membentuk lingkaran, Peserta didik duduk bersama guru, Guru meminta anak duduk melingkar bersama guru, Guru meminta anak bergantian bercerita yang lain mendengarkan.

Di kegiatan inti anak memasang bentuk angka dengan gambar angka, penataan ruang meja berjajar 3 di depan kelas untuk meletakkan gambar angka. Guru menjelaskan aturan-aturan dalam kegiatan ini. Guru meminta anak berlomba memasang gambar angka dengan bentuk angka yang dipegang anak. Guru dan anak-anak bersorak untuk memotivasi anak. Guru hanya mengamati saja selama kegiatan berlangsung. Guru meminta melakukan Tanya jawab seputar hasil kegiatan kepada semua peserta didik.

Di kegiatan akhir guru mengajak menyanyi alat komunikasi. Penataan ruang diubah sehingga terdapat area kosong. Posisi anak diubah menjadi bentuk lingkaran dengan posisi berdiri. Guru menyanyikan lagu secara utuh. Guru menyanyikan lagu baris demi baris, guru meminta anak menyanyikan lagu secara bersama-sama. Setelah anak menyanyikan lagu

“lihat kebunku” guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang. Berdasar hasil pengamatan guru dan observer, kegiatan ini berjalan dengan baik dan lancar. Semua anak ikut serta dan aktif dalam kegiatan ini.

❖ Proses Pembelajaran 3

Pada kegiatan awal sebelum dimulai pelajaran guru mengawali dengan berdoa, salam, senam dan absen, pada kegiatan berbagi cerita tentang pengalaman memakai HP, penataan ruang diubah sehingga terdapat area kosong untuk membentuk lingkaran, Peserta didik duduk bersama guru, Guru meminta anak duduk melingkar bersama guru, Guru meminta anak bergantian bercerita yang lain mendengarkan.

Pada kegiatan inti memasang kartu angka dengan benda-benda di kelas. Penataan ruang, meja ditata berkelompok. Guru menjelaskan aturan-aturan dalam kegiatan ini. Guru menyediakan benda-benda yang dapat dihitung dengan cara meletakkannya di dalam wadah dengan jumlah yang berbeda, Guru mengajak anak memasangkannya secara tepat.

Pada kegiatan penutup mendengar kembali cerita anak tentang pengalaman memakai HP, penataan ruang diubah sehingga terdapat area kosong untuk membentuk lingkaran, Posisi anak diubah menjadi bentuk setengah lingkaran, guru menyediakan kursi untuk anak yang bercerita. Setelah anak melakukan cerita tentang pengalaman memakai HP, Guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

❖ Proses Pembelajaran 4

Pada kegiatan awal sebelum dimulai pelajaran guru mengawali dengan berdoa, salam, senam dan absen, Pada kegiatan bercakap-cakap tentang adab melihat televisi, penataan ruang diubah sehingga terdapat area kosong untuk membentuk lingkaran, Peserta didik duduk bersama guru, Guru meminta anak duduk melingkar bersama guru, posisi duduk Guru lebih tinggi.

Pada kegiatan inti permainan bola angka mengumpulkan angka yang sama. Penataan ruang diubah sehingga terdapat area kosong untuk duduk melingkar. Guru menyediakan keranjang kosong sebagai wadah untuk mengumpulkan bola angka yang sama sesuai perintah Guru

Pada kegiatan akhir anak diajak mengucapkan syair “ Televisiku”, Penataan ruang diubah sehingga terdapat area kosong untuk membentuk lingkaran, Peserta didik duduk melingkar bersama guru dan bersama-sama mengucapkan syair Televisiku.

❖ Proses Pembelajaran 5

Pada kegiatan awal sebelum dimulai pelajaran guru mengawali dengan berdoa, salam, senam dan absen, pada kegiatan bercakap-cakap tentang macam-macam alat komunikasi tradisional, penataan ruang diubah sehingga terdapat area kosong untuk membentuk lingkaran, Peserta didik duduk bersama guru, Guru meminta anak duduk melingkar bersama guru, posisi duduk Guru lebih tinggi, Guru meminta anak menyebutkan kembali nama alat komunikasi yang baru saja ditunjukkan.

Pada kegiatan inti Permainan Bola Angka , penataan ruang diubah sehingga terdapat area kosong untuk lomba lari meletakkan bola angka pada keranjang sesuai dengan angkanya, Guru menyediakan bola angka dan keranjang. Guru hanya mengamati selama kegiatan berlangsung. Guru menjelaskan aturan-aturan kegiatan. Guru meminta anak berlomba lari meletakkan bola angka pada keranjang sesuai dengan angkanya. Guru meminta melakukan Tanya jawab seputar hasil kegiatan kepada semua peserta didik.

Pada kegiatan penutup anak diajak mengucapkan syair “ Kentongan”, Penataan ruang diubah sehingga terdapat area kosong untuk membentuk lingkaran, Peserta didik duduk melingkar bersama guru dan bersama-sama mengucapkan syair Kentongan. Guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang prosentase keberhasilan tindakan tentang unjuk kerja dihitung dengan menjumlah siswa

yang memperoleh jumlah bintang maksimal (3) dibagi anak didik seluruhnya dikali 100%.

Tabel Prosentase Tindakan Keberhasilan Unjuk kerja Anak Siklus I

NO	BINTANG	FREKWENSI	PROSENTASE (%)
1	1	$\frac{4}{15} \times 100\%$	26,7
2	2	$\frac{8}{15} \times 100\%$	53,3
3	3	$\frac{3}{15} \times 100\%$	20
JUMLAH		15	100

Prosentase nilai akhir diperoleh dari frekwensi bintang yang muncul dibagi jumlah anak seluruhnya dikali 100. Dari tabel ini dapat dilihat anak yang mendapat bintang 3 sebanyak 20%, bintang 2 ada 53,3% dan bintang 1 yaitu 26,7%. Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan menggunakan kegiatan mengenal lambang bilangan melalui teknik permainan bolang menunjukkan adanya kelebihan walaupun masih ada beberapa kelemahan yang harus diperbaiki.

Prosentase Keberhasilan Tindakan Hasil Karya Anak Siklus II

NO	BINTANG	FREKWENSI	PROSENTASE (%)
1	1	0	0
2	2	$\frac{2}{15} \times 100\%$	13,3
3	3	$\frac{13}{15} \times 100\%$	86,7
JUMLAH		15	100

Dari tabel presentase nilai akhir diperoleh dari frekwensi bintang yang muncul dibagi jumlah anak seluruhnya dikali 100. Dari tabel ini dapat dilihat anak yang mendapat bintang 3 sebanyak 86,7%, bintang 2 ada 13,3% dan bintang 1 yaitu 0 %.

DISCUSSION

Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan mengenal lambang bilangan melalui permainan bolang dapat meningkatkan :

- Anak lebih aktif dan antusias kegiatan mengenal bilangan sehingga anak mampu mengenal dan memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari
- Ketuntasan dalam menyelesaikan kegiatan konsep matematika sederhana . Hal ini disebabkan karena anak sudah memahami cara mengenal lambang bilangan dengan berbagai teknik.
- Kemandirian anak dalam mengenal lambang bilangan tumbuh karena punya rasa percaya diri akan kemampuannya dengan pujian yang di berikan guru.

Hasil Nilai Akhir Unjuk Kerja Kegiatan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bolang

Tabel nilai dari hasil karya pada setiap siklus

Nilai Akhir	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Bintang 3 Sesuai Dengan Harapan	20	86,7

Dari tabel 4.5 dapat dilihat jika ada peningkatan dari nilai akhir hasil karya dari 20% menjadi 86,7% mengalami kenaikan 66,7% hal ini disebabkan : Tema yang diberikan dekat dengan anak sehingga anak lebih mudah dalam kegiatan mengenal lambang bilangan Guru memberikan bermacam – macam tahapan dalam menggunakan media permainan bolang sehingga memudahkan anak untuk mengenal lambang bilangan.

CONCLUSION

Penerapan Permainan Bolang di kelompok B RA AL-FAQIHIYYAH GROGOLAN Kecamatan REMBANG Kabupaten PASURUAN, telah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan melalui permainan Bolang. Disamping itu metode unjuk kerja mampu menstimulasi intelegensi matematik dalam sebuah tema. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pengamatan pada akhir perbaikan kegiatan pengembangan selama dua siklus, diantaranya adalah anak mampu anak mampu mengenal lambang bilangan, anak juga terlatih fisik motoriknya yang dapat menstimulasi kecerdasan matematikanya. Hasilnya telah terjadi peningkatan prosentase kemampuan mengenal lambang bilangan sebesar 86,7 %.

REFERENCES

- Abdurrahman,1998., *Ilmu Pendidikan Sebuah Pengantar Dengan Pendekatan Islam*, Cet, al-Qushwa, Jakarta,
- Daryanto, 2012, *Media Pembelajaran*, Bandung: Satu Nusa,
- Fajar, Abdullah, 1991, *Peradaban Dan Tntangan Pendidilkan Agama Islam*, Rajawali Pers, Jakarta,
- Isjoni, 2007, *Cooperatif learning"Efektifitas Belajar Kelompok"*, Bandung,Afabeta,
- Rachati Wiriadmadja, 2005 " *Metode Penelitian Kelas*", Bandung, Rosda Karya,
- Sugiono, 2008 ,*Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R,I* ,Bandung Alfabeta,
- Syah, Muhibbin. 1999. *Psikologi Belajar*. Logos. Jakarta:
- Wiriadmadja, 2008 *Metode Penelitian*, Bandung, Alfabeta