

Article History:

Received 2018-12-17
Revised 2018-12-23
Accepted 2019-12-02

Research Article

Open Access

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN KERETA ANGKA PADA ANAK

IMPROVING THE ABILITY TO KNOW NUMBERS THROUGH GAME TRAIN NUMBERS IN CHILDREN

¹Upi Reski, ²Arsyad Said, ³Abdul Munir

^{1,2,3}Bagian PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palu

Email: riskiupi9@gmail.com

Email: arsadsaid01@gmail.com

Email: abdul.munir@gmail.com

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Penggunaan Media Permainan Kereta Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka, Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui permainan kereta angka pada anak kelompok B TK Ilmi Amalia Palu. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di TK Ilmi Amalia Kecamatan Palu Selatan, Kota Palu pada bulan Januari 2019. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Ilmi Amalia yang berjumlah 17 anak berusia 5-6 tahun terdiri dari 8 anak laki laki dan 9 anak perempuan. Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi yang digunakan berupa lembar observasi cek list. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian dimiliki oleh anak minimal 79 % dari keseluruhan jumlah anak kelompok B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka melalui permainan kereta angka pada anak kelompok B TK Ilmi Amalia Palu. Pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 52 % anak berkembang sangat baik pada kemampuan menyebutkan angka, 53% anak berkembang sangat baik pada kemampuan meniru angka, 53% anak berkembang sangat baik pada kemampuan mencocokkan angka dengan benda. Kemampuan pada siklus II terjadi peningkatan yakni 94% anak berkembang sangat baik pada kemampuan menyebutkan angka, 88% anak berkembang sangat baik pada kemampuan meniru angka, 82% anak berkembang sangat baik pada kemampuan mencocokkan angka dengan benda.

Kata Kunci : Bermain Kereta Angka, Kemampuan Mengenal Angka

ABSTRACT

The problem in this study is whether the use of Media game train numbers can improve the ability to know the numbers, the purpose of this research to improve the ability to recognize numbers through the game of number trains in the child group B TK Ilmi A. The research action class was conducted at TK Ilmi Amalia District of South Palu, City of Palu in January 2019. The subject in this research is the son of Ilmi Amalia B TK Group which amounted to 17 children aged 5-6 years consist of 8 boys and 9 girls. The technique of data collection in this study is the observation used in the form of the Chek List observation sheet. The data analysis technique uses a kuantitative descriptive. The indicator of success in research is owned by a child of at least 79% of the total children group B. Results showed that the ability to recognize numbers through the game of number trains in the child group B TK Ilmi Amalia Palu. In cycle I occurred increased to 52% of the child develops very well on the ability to mention numbers, 53% of children thrive very well on the ability to mimic numbers, 53% of children thrive very well on the aphortation of matching numbers with objects. The ability to cycle II occurs an increase of 94% of children develop very well on the ability to mention numbers, 88% of children develop very well at the ability to mimic numbers, 82% of children thrive very well on the ability to match numbers with objects.

Keywords: Play train numbers, ability to know numbers

PENDAHULUAN

Manusia sejak dilahirkan sampai memasuki pendidikan sekolah dasar merupakan masa keemasan (*golden age*), sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan tahap selanjutnya. Anak usia dini adalah anak berumur 0-6 tahun, sedangkan usia TK adalah 4-6 tahun.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Sedangkan pada pasal 28 tentang (PAUD) pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal, dan atau informal.

Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka meliputi kegiatan menyebutkan bilangan. Melalui berbagai aspek seperti menyebutkan bilangan, dan mengurutkan diharapkan permainan kereta bernomor dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di TK Ilmi Amalia Palu.

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini, dapat menggunakan permainan kereta angka agar dapat lebih menarik dan menyenangkan untuk anak karena anak usia dini belajar sambil bermain. Media pembelajaran anak usia dini digolongkan menjadi tiga macam yaitu media audio, media visual, dan audiovisual.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Meningkatkan

Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Kereta Angka Di Kelompok B TK Ilmi Amalia Palu”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas Dalam penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Penelitian kolaboratif melibatkan beberapa pihak yaitu guru dan kepala TK secara serentak dengan tujuan untuk meningkatkan praktek pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di TK Ilmi Amalia Palu. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B Taman Kanak-kanak Ilmi Amalia Palu. Dengan jumlah anak 17 orang, terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi.

HASIL

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan

No	Kriteria	Aspek yang diamati						Rata-rata %
		A		B		C		
		f	%	f	%	F	%	
1.	BS B	5	29,4	4	23,5	6	35,2	29,41
		1		2		9		
2.	BS H	1	5,88	2	11,7	1	5,6	7,84
3.	M B	3	17,6	2	11,7	2	11,7	13,72
		5		6		6		
4.	BB	8	47,0	9	52,9	8	47,0	49,01
		5		4		5		
Jumlah		17	100	17	100	17	100	

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus Pertama

No	Kriteria	Aspek yang diamati						Rata-rata %
		A		B		C		
		f	%	f	%	F	%	
1.	BS B	9 ,9 4	52 ,9 4	9 ,9 4	52 ,9 4	9 ,9 4	52 ,9 4	52,94
2.	BS H	2 ,7 6	11 ,7 6	3 17 5	3 ,6 5	2 ,7 6	11 ,7 6	13,72
3.	M B	3 ,6 5	17 ,6 5	3 ,6 5	17 ,6 5	3 ,6 5	17 ,6 5	17,65
4.	BB	3 ,6 5	17 ,7 6	2 ,7 6	11 ,6 5	3 ,6 5	17 ,6 5	15,69
Jumlah		17 0	10 0	17 0	10 0	17 0	10 0	100

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus Kedua

No	Kriteria	Aspek yang diamati						Rata-rata %
		A		B		C		
		f	%	f	%	F	%	
1.	BS B	1 6 2	94 ,1 2	1 5 2	88, 24 2	1 4 2	82, 35 2	88,24
2.	BS H	1 88	5, 88	1 5,8 8	1 5,8 8	2 76	11, 76	7,84
3.	M B	0 0	0 0	1 0	5,8 8	1 0	5,8 8	3,92
4.	BB	0 7	0 0	0 7	0 0	0 7	0 0	0
Jumlah		17 0	10 0	17 0	10 0	17 0	10 0	100

PEMBAHASAN

Kereta angka merupakan sebuah permainan matematika dalam hal berhitung perpaduan dengan pembelajaran inovasi kereta api bilangan. Adiningsih (2008: 16) "Bermain kereta angka merupakan sebuah metode dalam bermain yang menggunakan gerbong kereta api

sebagai media untuk menempelkan angka pada kereta bernomor.

Dengan demikian bermain kereta angka yaitu kegiatan yang dilakukan oleh anak, dengan alat permainan kereta angka, yang dilakukan secara sukarela baik individu ataupun berkelompok sehingga bermain dapat dilakukan dengan senang tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Dengan permainan kereta angka anak merasakan ada suatu yang berbeda karena dengan permainan ini menjadikan anak lebih bersemangat. Anak yang awalnya bosan dengan sistem pembelajaran yang biasanya, dengan permainan kereta angka anak menjadi senang dan bersemangat belajar berhitung, menulis dan mencocokkan angka dengan benda-benda untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka di TK Ilmi Amalia. Dengan menggunakan permainan kereta angka, perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak menjadi meningkat yang awalnya rata-rata pada pratin-dakan 29 % (kurang), siklus I 53 % (cukup) dan meningkat menjadi 88 % (baik sekali) pada siklus II.

Anak disuruh untuk menyebutkan/membilang 1-10 berdasarkan permainan kereta angka yang dimainkan. Soal membilang/menghitung dapat dicari dengan mudah pada buku atau permainan. Membilang/menghitung merupakan pengetahuan yang salah satunya cara mengenal angka 1-10. Karena konsep otak anak itu masih banyak yang kosong dengan pemberian permainan kereta angka anak dapat mengenal angka dengan menggunakan benda yang nyata.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa kondisi anak sesudah siklus I dan II dapat dijelaskan, melalui pratin-dakan bahwa menyebutkan/menghitung angka terdapat 5 atau 29 % anak berada pada katagori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 1 atau 6 % anak berada pada katagori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 3 atau 18 % anak berada pada katagori mulai berkembang (MB), dan terdapat 8 atau 47 % anak berada pada kata-

gori belum berkembang (BB). Pada siklus I terjadi perubahan dimana anak menyebutkan/ menghitung angka terdapat 9 atau 52 % anak berada pada katagori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 2 atau 12 % anak berada pada katagori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 3 atau 18 % anak berada pada katagori mulai berkembang (MB), dan terdapat 3 atau 18 % anak belum berkembang (BB). Dan terjadi peningkatan pada siklus II dimana anak menyebutkan/menghitung angka terdapat 16 atau 94 % anak berada pada katagori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 1 atau 6 % anak berada pada katagori berkembang sesuai harapan (BSH), tidak ada atau 0 % anak mulai berkembang (MB) dan tidak ada atau 0 % anak belum berkembang (BB).

Menunjukkan peningkatan hasil belajar membilang/menghitung 1-20 yang dicapai awalnya pada pratindakan 29 % yaitu 5 anak, siklus I sebesar 52 % yaitu 9 anak dan pada siklus II sebesar 94 % yaitu 16 anak. Kemampuan membilang/menghitung 1-20, pada pratindakan ke siklus I meningkat 23 %. Pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 42 %.

Anak diminta untuk menirukan cara menulis angka dengan menggunakan gambar angka 1-10 dengan angka yang dicetak atau ditulis dengan titik-titik. Titik-titik inilah yang bisa digunakan anak untuk belajar menulis. Caranya anak tinggal mengikuti urutan titik-titik yang ada berdasarkan angka di permainan kereta angka. Dengan beberapa kali mengikuti urutan titik-titik yang ada, anak bisa lebih terbiasa dalam menulis angka, mulai angka 1-10. Jadi kemampuan anak dalam menulis angka dapat meningkat lebih baik.

Berdasarkan penelitian, bahwa kondisi anak sesudah siklus I dan II dapat dijelaskan, melalui pratindakan anak meniru/menulis angka 1-10 terdapat 4 atau 24 % anak berada pada katagori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 2 atau 12 % anak berada pada kat-

gori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 2 atau 12 % anak berada pada katagori mulai berkembang (MB), dan sebanyak 9 atau 52 % anak berada pada katagori belum berkembang (BB). Pada siklus I terjadi perubahan dimana anak meniru/menulis angka terdapat sebanyak 9 atau 53 % anak berada pada katagori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 3 atau 18 % anak berada pada katagori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 3 atau 18 % anak berada pada katagori mulai berkembang (MB) dan terdapat 2 atau 11 % anak belum berkembang (BB). Dan terjadi peningkatan pada siklus II anak meniru/menulis angka terdapat sebanyak 15 atau 88 % anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 1 atau 6 % anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 atau 6 % anak mulai berkembang (MB) tidak ada atau 0 % anak belum berkembang (BB).

Menunjukkan peningkatan hasil belajar meniru/menulis angka 1-20 yang dicapai awalnya pada pratindakan 24 % yaitu 4 anak, siklus I sebesar 53 % yaitu 9 anak dan pada siklus II sebesar 94 % yaitu 16 anak. Kemampuan meniru/menulis angka 1-20, pada pratindakan ke siklus I meningkat 29 %. Pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 41 %.

Mencocokkan adalah membandingkan untuk menemukan cocok atau tidaknya sesuatu. Memasuki usia 3-4 tahun anak mulai memiliki pemahaman tentang konsep berhitung. Dengan konsep berhitung yang telah dimiliki, anak akan mampu mengembangkan konsep mencocokkan. Anak mampu mencocokkan bentuk angka dengan benda. Guru dapat memberi contoh dengan contoh permainan kereta angka dengan cara memasangkan angka yang sesuai dengan jumlah benda atau kereta angka.

Kegiatan yang dapat dilakukan adalah mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai. Contohnya: 3 kereta angka anak dapat mencocokkan angka 3.

Berdasarkan penelitian kondisi anak sesudah siklus I dan II dapat dijelaskan melalui pratindakan anak mencocokkan angka dengan benda terdapat 35% anak berada pada katagori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 1 atau 6% anak berada pada katagori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 2 atau 12% anak mulai berkembang (MB), dan terdapat 8 atau 47% anak tergolong belum berkembang (BB). Pada siklus I terjadi perubahan dimana anak mencocokkan angka dengan benda terdapat 9 atau 53% anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 2 atau 12% anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 3 atau 18% anak mulai berkembang (MB) dan terdapat 3 atau 18% anak yang belum berkembang (BB). Dan terjadi peningkatan pada siklus II anak mencocokkan angka dengan benda terdapat sebanyak 14 atau 82% anak berkembang sangat baik (BSB), sebanyak 2 atau 12% anak berada pada katagori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 atau 6% anak mulai berkembang (MB) dan tidak ada anak atau 0% belum berkembang (BB).

Dari pemaparan di atas serta berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa melalui kegiatan bermain permainan kereta angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak di TK Ilmi Amalia Palu. Dalam permainan kereta angka ini mencocokkan angka dengan benda yang telah dilakukan berdasarkan permainan kereta angka. Konsep mencocokkan angka dengan benda pada anak pada siklus I mencapai 53% yaitu 9 anak adalah hasil yang sedikit kemudian dilanjutkan pada siklus II mencapai 82% yaitu 12 anak hampir semua anak mampu mengenal angka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Ada peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak yaitu pada kondisi awal ter-

dapat 5 atau 29 % anak katagori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 1 atau 6 % anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 2 atau 12 % anak katagori mulai berkembang (MB) dan 8 atau 47 % anak belum berkembang (BB). Pada siklus I terdapat 9 atau 53 % anak katagori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 2 atau 12 % anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 3 atau 18 % anak katagori mulai berkembang (MB) dan 3 atau 18 % anak belum berkembang (BB). Pada siklus II terdapat 15 atau 88 % anak katagori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 1 atau 6 % anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 1 atau 6 % anak mulai berkembang (MB) dan tidak ada atau 0 % belum berkembang (BB).

Saran agar terus meningkatkan penggunaan permainan kereta angka dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak pada kelompok B TK Ilmi Amalia Palu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 1997. *Metode Penelitian*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Hany E, Ummy. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group : Jakarta
- Patmonodewo, Soemantri. 2008. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Rineka Cipta : Jakarta

- Rahmawati, Tutik dan Daryanto.2015. *Teori belajar dan proses pembelajaran yang mendidik*. Gava media : Yogyakarta
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Proses Pendidikan*. PT Indek : Jakarta
- Sujiono, Yuliani. Nuraini.2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks : Jakarta
- Tamba, Eka Sanjaya. 2011. *Metode Penelitian Triangulasi*. <http://ekasanjaya-tamba.wordpress.com>. Diakses pada 23 Agustus 2012 pukul 10.31 WIB.
- Tedjasaputra S Meyke .2011.*Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Gramedia Widiasarana Indonesia : Jakarta
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Andi : Jakarta
- Yusuf, L.N Syamsu dan Nani M. Sugandi. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Rajawali Pers : Jakarta