# *ABILITY TO INCREASE THROUGH THE SYMBOL OF THE GAME PLAY THE WHEEL OF CHILDREN AGES 4-5 YEARS IN TK AN NAMIROH 4 PEKANBARU*

**Susilawati, Tri Umari, Enda Puspitasari**
Susilawati.fkipur@gmail.com (081371119890), triumari@gmail.com,endapuspita@yahoo.com

*Studies Teacher Education Program Early Childhood Education*
*Faculty of Teacher Training and Education*
*Universita Riau*

***Abstract****: Based on observations in kindergarten An Namiroh 4 Pekanbaru, researchers found obstacles in children aged 4-5 years related to the ability to know the number. Therefore, to improve the ability to know the number of children in kindergarten approach is to use the media to draw concrete with the game wheel. Game wheel is used as a medium to facilitate learning in children recognize numbers 1-10. The purpose of this study was to determine how to implement the game wheel so as to improve the ability to know the number of children aged 4-5 years and the increase in the ability to know the number of games with a wheel in children aged 4-5 years. This type of research is a classroom action research conducted in two (2) cycles. Data collection tools were used in this study is in the form of observation. The number of samples in the study sample was 15 children ranging from 8 samples-sex male and 7 were female. Based showed increased ability to know the number of children aged 4-5 years through the game wheel. Improvement of pre-cycle to the first cycle of 16.11% with undeveloped category (B), an increase from the first cycle to the second cycle of 69.88% with a category Growing Perfect Hope (BSH), and an increase of up to pre-cycle second cycle of 97.24% Growing in accordance with the category of Good Hope (BSH). This indicates that the application of the game wheel in improving the ability to know the number of children aged 4-5 years in kindergarten An Namiroh 4 Pekanbaru significantly.*

***Keywords*** *: Symbol Number, Learning Media, Game Wheel Play*

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN RODA PUTAR PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AN NAMIROH 4 KOTA PEKANBARU

**Susilawati, Tri Umari, Enda Puspitasari**
Susilawati.fkipur@gmail.com (081371119890), triumari@gmail.com,endapuspita@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universita Riau

**Abstrak** : Berdasarkan pengamatan di TK An Namiroh 4 Kota Pekanbaru, peneliti menemukan kendala pada anak usia 4-5 tahun terkait dengan kemampuan mengenal lambang bilangan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak TK dilakukan pendekatan dengan menggunakan media konkrit yang menarik yaitu dengan permainan roda putar. Permainan roda putar digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara pelaksanaan permainan roda putar sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan permainan roda putar pada anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 (dua) siklus. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar observasi. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 15 sampel anak yang terdiri dari 8 sampel berjenis kelamin laki-laki dan 7 sampel berjenis kelamin perempuan. Berdasarkan analisis data penelitian diperoleh peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan roda putar. Peningkatan dari pra siklus sampai dengan siklus I sebesar 16,11 % dengan kategori belum berkembang (BB), peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II sebesar 69,88% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan peningkatan dari pra siklus sampai dengan siklus II sebesar 97,24 % dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan roda putar dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK An Namiroh 4 Kota Pekanbaru secara signifikan.

***Kata Kunci** : Lambang Bilangan, Media Pembelajaran, Permainan Roda Putar*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan Permendiknas No. 58 tahun 2009 dijelaskan bahwa anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A hendaknya sudah mampu untuk mengenal lambang bilangan yaitu mengenal lambang bilangan 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10, serta memasangkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-10.

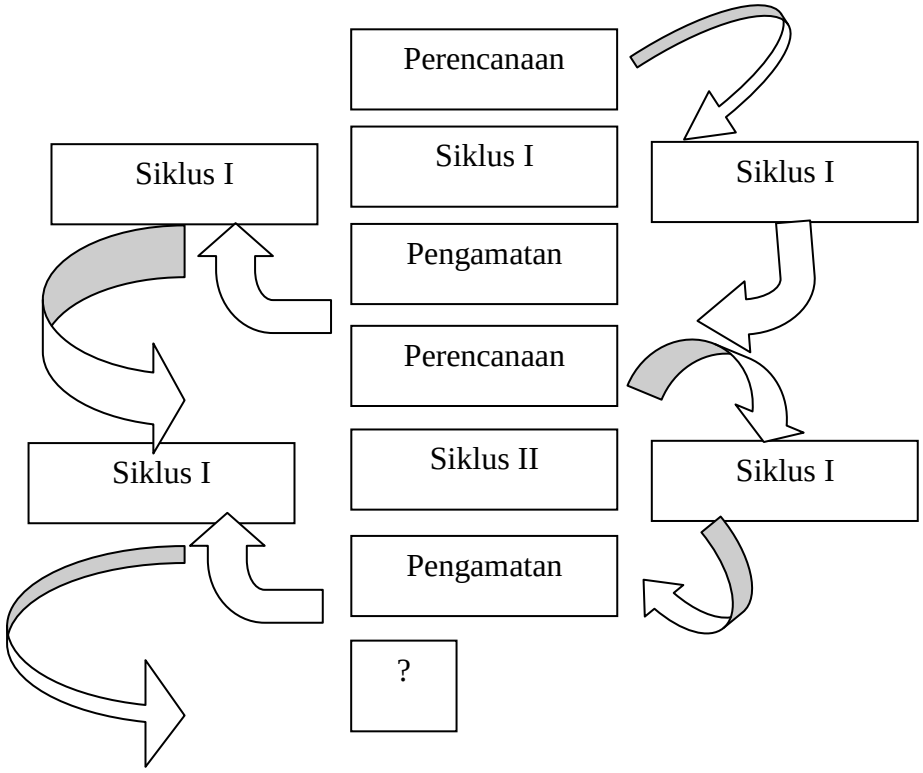
Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik sejak usia dini, memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah, dan perguruan tinggi. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik (Misyati, 2013).

Berdasarkan pengamatan di TK An Namiroh 4, peneliti menemukan kendala pada anak usia 4-5 tahun terkait dengan kemampuan mengenal lambang bilangan, yaitu: 1). Anak dapat menyebutkan bilangan tetapi belum mengerti lambang bilangannya; 2). Anak masih merasa kebingungan ketika diminta menyebutkan beberapa lambang bilangan yang ditunjukkan guru; 3). Anak belum dapat mengurutkan lambang bilangan secara urut; 4). Anak masih bertanya lambang bilangan tersebut menghadap kearah mana; 5). Anak dalam pembelajaran masih banyak yang melakukan kesalahan dalam menghubungkan atau memasangkan benda dengan lambang bilangannya.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK An Namiroh 4 dilakukan dengan bermain menggunakan media konkrit yang menarik yaitu dengan menggunakan permainan roda putar. Roda Putar merupakan suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan roda putar dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara pelaksanaan permainan roda putar sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan permainan roda putar pada anak usia 4-5 tahun.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) secara kolaborasi. Menurut Suhardjono (2008): "Penelitian Tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/ meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar". Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2010) mendefinisikan bahwa: "Penelitian Tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Rancangan penelitian yang digunakan melalui empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.




Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Suharsimi Arikunto (2010)

**Teknik Pengumpulan dan Analisis Data**

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data (Suharsimi Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi pengamatan dalam permendiknas No. 58 tahun 2009 dan permendiknas No. 137 tahun 2014. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Teknik observasi yang digunakan akan saling melengkapi dan menguatkan data yang diperoleh sehingga data yang diperoleh lebih teliti, rinci, dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Menurut Sugiyono (2014) analisis data adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain secara sistematis sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Menurut Wina Sanjaya (2009) bahwa analisis data penelitian ada dua macam yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berhubungan dengan kualitas tertentu misalnya, baik, sedang dan kurang. Sedangkan data kuantitatif dapat diolah dengan menggunakan perhitungan statistik yang biasa disimbolkan dengan jumlah kuantitas yang berupa angka-angka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskripsi kualitatif. Analisis data bertujuan untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak melalui permainan roda putar pada anak usia 4-5 tahun di TK An Namiroh 4.

a. Analisis aktivitas guru dan siswa

Data yang diperoleh dan dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana :
P = Angka Persentase
F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya
N = *Number of cases* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu).

Selanjutnya aktifitas guru dan siswa ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1. Interval dan kategori aktifitas guru dan siswa**

| Interval | Kategori |
|---|---|
| >80% | Baik Sekali |
| 60%-79% | Baik |
| 40%-59% | Cukup |
| 20%-39% | Kurang |
| <20% | Sangat Kurang |

b. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan
Pengukuran kemampuan mengenal lambang bilangan anak selama kegiatan pembelajaran dipergunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Dimana :
P : Persentase Peningkatan
Poserate : Nilai Sesudah diberikan tindakan
Baserate : Nilai sebelum diberikan tindakan

Penelitian dikatakan berhasil jika dalam kegiatan pembelajaran bermain roda putar sebanyak 76% anak dari seluruh jumlah sampel penelitian mengalami peningkatan pada kemampuan mengenal lambang bilangan, namun sebaliknya jika peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan kurang dari 25% anak dari seluruh jumlah sampel penelitian artinya penelitian ini dikatakan belum berhasil. Apabila diketahui hasil akhir kemampuan anak, maka peningkatan mengenal lambang bilangan anak dapat dikategorikan sebagai berikut (Zainal Aqip, 2007):

**Tabel 2. Interval dan kategori peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan anak**

| Interval | Kategori |
|---|---|
| >75% | BSB (Berkembang Sangat Baik) |
| 56%-75% | BSH (Berkembang Sesuai Harapan) |
| 26%-55% | MB ( Mulai Berkembang) |
| <25% | BB Belum Berkembang) |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK An Namiroh 4 Jalan Wijaya Kusuma No 11 Kelurahan Tangkerang Labuai Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru memiliki 15 anak, 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek dari penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang ada di TK An Namiroh 4, guru yang mengajar di TK ini berjumlah 5 orang, mempunyai 4 rombongan belajar yang terdiri dari usia 4-5 tahun dan 5-6 tahun. Sarana dan prasarana yang dimiliki perlengkapan diantaranya : ruang kantor, toilet, dapur, serta tempat bermain anak baik di luar maupun di dalam ruangan.

### Uraian Umum Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan empat tahapan yaitu:

a. Tahapan Perencanaan yaitu menyusun rancangan tindakan yang dilakukan guru tentang media roda putar untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun dengan membuat Rancangan Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan tema.
b. Tahapan Pelaksanaan yaitu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang sudah direncanakan. Hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam pelaksanaan tindakan dengan perencanaan.
c. Tahap Pengamatan yaitu guru melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap apa yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan mengisi lembar observasi selain itu dapat juga dengan mendokumentasikan kegiatan dengan foto.
d. Tahap Refleksi yaitu guru merefleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, mencari kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

**Rekapitulasi Aktivitas Guru**

**Tabel 3. Rekapitulasi aktivitas guru pada tahapan Siklus I dan Siklus II**

| No | Aktifitas Yang Diamati | Siklus I (%) | Siklus II (%) |
|---|---|---|---|
| 1 | Guru menyiapkan media untuk kegiatan bermain roda putar | 55,56 | 100,00 |
| 2 | Guru menjelaskan aturan main sebelum mulai kegiatan | 44,44 | 100,00 |
| 3 | Guru memberikan arahan dan motivasi kepada anak dalam kegiatan bermain roda putar | 66,67 | 77,78 |
| 4 | Guru mampu menguasai anak dengan baik | 55,56 | 77,78 |
| 5 | Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain roda putar | 55,56 | 66,67 |
| 6 | Guru melakukan evaluasi kegiatan yang dilakukan anak | 55,56 | 88,89 |
| Jumlah | | 333,33 | 511,111 |
| Rata-rata | | 55,56 | 85,19 |
| Kategori | | C | BS |

Berdasarkan tabel d iatas dapat dijelaskan bahwa hasil persentase aktivitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada Siklus I diperoleh angka rata-rata sebesar 55,56% dengan kategori Cukup (C) dan pada Siklus II diperoleh angka rata-rata sebesar 85,19% dengan kriteria Baik Sekali (BS). Berdasarkan perolehan tersebut maka besar peningkatan aktivitas guru dari Siklus I ke Siklus II ada sebesar 29,63%.

**Rekapitulasi Aktivitas Anak**

Rekapitulasi aktivitas anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada tahapan Siklus I, dan Siklus II disajikan pada Tabel 7 berikut.

**Tabel 4. Rekapitulasi aktivitas anak pada tahapan Siklus I dan Siklus II**

| No | Aspek Yang Diamati | Siklus I (%) | Siklus II (%) | Rata-rata (%) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Anak mampu menyebutkan kembali aturan main sebelum kegiatan dimulai | 52,59 | 75,56 | 64,07 |
| 2 | Anak mampu memperhatikan saat guru memberikan arahan | 50,37 | 74,07 | 62,22 |
| 3 | Anak mampu mengenal lambang bilangan dalam kegiatan bermain roda putar secara langsung | 51,85 | 70,37 | 61,11 |
| 4 | Anak mapu menyelesaikan kegiatan bermain roda putar dengan baik | 47,41 | 67,41 | 57,41 |
| 5 | Anak mau bertanggung jawab merapikan kembali perlengkapan kegiatan | 46,67 | 65,93 | 56,30 |
| Jumlah | | 248,89 | 353,33 | 301,11 |
| Rata-rata | | 49,78 | 70,67 | 60,22 |
| Kategori | | C | B | B |

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa persentase aktivitas anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II diperoleh hasil rata-rata sebesar 49,78% dengan kategori Cukup (C) dan 70,67% dengan kategori Baik (B).

**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak**

Rekapitulasi peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak melalui permainan roda putar pada anak usia 4-5 tahun TK An Namiroh 4 Pekanbaru pada tahapan Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan pada Tabel 8 berikut.

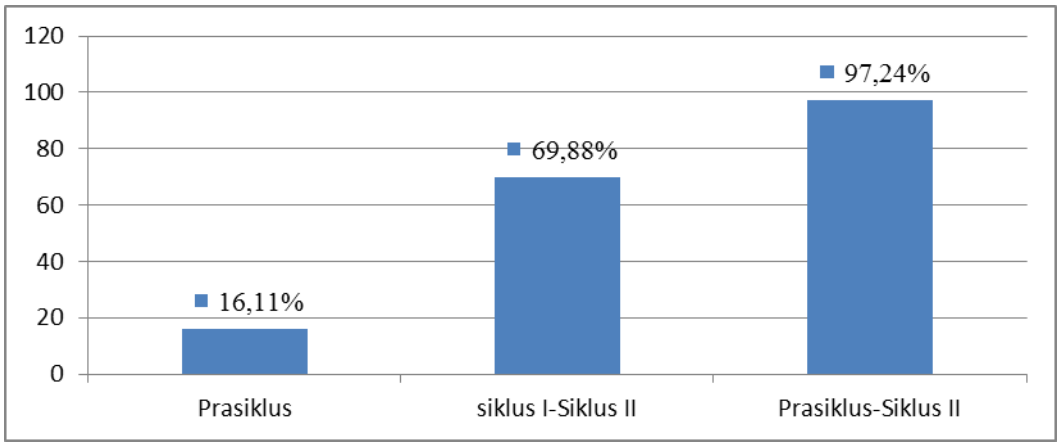
**Tabel 5. Rekapitulasi peningkatan mengenal lambang bilangan pada anak pada tahapan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

| No | Indikator | Pra Siklus (%) | Siklus I (%) | Siklus II (%) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Anak dapat mengurutkan lambang bilangan 1-10 | 35,00 | 38,89 | 63,89 |
| 2 | Anak dapat mengenal lambang bilangan 1-10 | 35,00 | 38,88 | 66,11 |
| 3 | Anak dapat memasang konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-10 | 30,00 | 38,33 | 67,22 |
| Jumlah | | 100,00 | 116,10 | 197,22 |
| Rata-rata | | 33,33 | 38,70 | 65,74 |

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa persentase kemampuan mengenal lambang bilangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Pra Siklus diperoleh nilai sebesar 33,33% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), Siklus I sebesar 38,70% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), dan pada Siklus II diperoleh nilai 65,74% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa pada setiap siklus mengalami peningkatan.

**Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak**

Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak pada Tahapan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II disajikan pada Gambar 2 berikut.




Gambar 2. Grafik peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak pada tahapan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.

Grafik di atas menjelaskan bahwa peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dari Pra Siklus sampai Siklus I diperoleh angka 16,11% dengan kategori Belum Berkembang (BB), dari Siklus I sampai dengan Siklus II diperoleh angka rata-rata sebesar 69,88% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya dari Pra Siklus sampai dengan Siklus II meningkat dengan persentase sebesar 97,24% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan roda putar dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK An Namiroh 4 Kota Pekanbaru mengalami peningkatan yang signifikan.

Hal ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan bahwa penerapan permainan roda putar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK An Namiroh 4 Kota Pekanbaru.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian dilaksanakan di TK An Namiroh 4 Jalan Wijaya Kusuma No 11 Kelurahan Tangkerang Labuai Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru dengan menggunakan sampel penelitian sebanyak 15 sampel anak usia 4-5 tahun dengan rincian, 8 sampe berkelamin laki-laki dan 7 sampel berkelamin perempuan.

Berdasarkan analisis data penelitian diperoleh peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan roda putar. Peningkatan dari pra siklus sampai dengan siklus I sebesar 16,11 % dengan kategori belum berkembang (BB), peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II sebesar 69,88% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan peningkatan dari pra siklus sampai dengan siklus II sebesar 97,24 % dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan roda putar dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK An Namiroh 4 Kota Pekanbaru secara signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sujiono, Nurani, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usiadini*. Jakarta: PT. Indeks.

Irfatul Ulum. 2014. *Peningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A di RA. Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Yuliani Nurani Sujiono, Dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.