

**BOOSTING LISTENING SKILLS CHILDREN AGES 4-5 YEARS
THROUGH THE METHOD OF STORYTELLING WITH BIG
BOOK IN KINDERGARTEN AR-RAASYIDIN
DITCH SAFE DISTRICT BANGKO
DISTRICT ROKAN HILIR**

Afriana, Zulkifli N, Nurlita

afriana.ana66@yahoo.co.id (082387236822), Pakzul_n@yahoo.co.id, litamartison@yahoo.com

Teacher Education Courses For Early Childhood Education

Faculty of Teacher Training and Education

University of Riau

Abstract: *The background of this study is the lack of ability of the child in listening skills, some children may not be able to mimic back 3-4 order of words, some children may not be able to sort the contents of the picture and tells a simple, some children may not be able to retell the story in a simple , Therefore, efforts need to be able to improve listening skills of children is through storytelling with a big book. The purpose of this study was to determine the increase listening skills of children through storytelling with big method book and to know the high increase occurred. This research is a classroom action research conducted in two (2) cycles. Data collection tool used in this study is in the form of sheets of observation and research subject is a group consisting of 8 boys and 7 girls. The results showed an increase from cycle I to cycle II. Improvement occurred, ie from before the action to the first cycle of 34.58%, the first cycle to the second cycle of 35.43%, and increased from the prior cycle to cycle II of 82.27%. From these results obtained CONCLUSIONS that through storytelling with big book can improve listening skills of children at Tk Ar-Raasyidin Parit Aman District of Bangko Rokan Hilir.*

Keywords: *Listening, storytelling with a big book*

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN MENCARI HARTA KARUN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ISTIQOMAH KECAMATAN BANGKO KABUPATEN ROKAN HILIR

Afriana, Zulkifli N, Nurlita

afriana.ana66@yahoo.co.id (082387236822), Pakzul_n@yahoo.co.id, litamartison@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

FKIP Universitas Riau

Abstrak: Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Melalui Permainan Mencari Harta Karun Di Tk Istiqomah Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam kemampuan mengenal lambang bilangan, beberapa anak masih belum berkembang membilang banyak benda 1-10, beberapa anak belum berkembang mengenal konsep bilangan 1-10 dengan benda, beberapa anak belum berkembang mengenal lambang bilangan 1-10 dengan benda. Oleh karena itu, perlu upaya dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak yaitu melalui permainan mencari harta karun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui permainan mencari harta karun dan untuk mengetahui tingginya peningkatan yang terjadi. 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 dan subjek penelitian adalah Kelompok B1 yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan yang terjadi yaitu dari sebelum tindakan ke siklus I sebesar 32,49%, siklus I ke siklus II sebesar 40,75%, serta peningkatan dari sebelum siklus ke siklus II sebesar 86,48%. Dari hasil penelitian ini didapat kesimpulan bahwa melalui permainan mencari harta karun dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Di TK Istiqomah Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Kata Kunci : Mengenal lambang bilangan, permainan mencari harta karun.

PENDAHULUAN

Setiap anak dilahirkan dengan sejumlah potensi yang berbeda-beda. Perbedaan individu (*individu differences*) inilah yang menyebabkan adanya perbedaan kemampuan pada setiap anak walau usia mereka sama. Menyadari hal tersebut maka sudah selayaknya guru perlu memberikan kesempatan dan waktu yang berbeda untuk masing-masing anak. Diyakini bahwa seorang anak akan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya secara tuntas apabila dia mendapat kesempatan dan waktu yang memadai sesuai dengan kemampuannya. Apapun yang anak-anak alami dalam kehidupan sehari-hari mereka pasti melibatkan semua jenis indera penglihatan, pendengaran, pengecap, penciuman dan rabaan. Dan yang mereka rasakan berfungsi untuk merangsang mental mereka (Sujiono dkk, 2006).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 14 berbunyi bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan satu program prioritas pembangunan pendidikan nasional yang pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Peraturan Menteri No 58 Tahun 2009 bahwa lima standar tingkat pencapaian perkembangan anak yakni nilai agama dan moral, motorik anak, kognitif, bahasa dan sosial-emosional anak usia dini, dan tiga tingkat pencapaian perkembangan pada ranah kognitif yakni pengetahuan umum dan sains, bentuk, ukuran dan pola serta mampu mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikembangkan yaitu kemampuan mengenal bilangan, angka, simbol-simbol yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan matematisnya. Memahami uraian tersebut dan pentingnya mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan juga mengingat pada saat tersebut otak anak berada pada masa-masa yang sangat menganggumkan dan memiliki potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan, maka tidak salahnya memperkenalkan lambang bilangan pada anak, asal diberikan dengan proses pembelajaran tepat yang sesuai dengan dunia karakteristik anak.

Menurut Mayesty mengungkapkan bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini adalah dengan kegiatan bermain, karena dengan bermain anak tanpa sadar sedang belajar, anak usia dini tidak bisa membedakan antara bermain dan belajar dan bagi mereka bermain adalah hidup dan merupakan kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari (Sujiono, 2009).

Menurut Piaget mengatakan bahwa belajar dengan kegiatan bermain yang berulang-ulang akan meningkatkan kognitif dan keterampilan mereka secara rileks akan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi seorang anak. Dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan lainnya seperti kognitif, bahasa, fisik dan sosial emosional (Upton, 2012).

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di TK Istiqomah Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir metode atau media yang digunakan guru kurang menarik dan tidak bervariasi. Guru mengenalkan lambang bilangan pada anak langsung menyebut lambang bilangan sambil menunjuk bilangan kemudian memberikan kegiatan berupa lembar kerja sehingga saat pembelajaran berlangsung anak terlihat bosan dan jenuh sehingga suasana kelas menjadi ribut dan anak tidak memperhatikan pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Hal ini menyebabkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih belum berkembang antara lain yaitu ketika anak di suruh mengenal konsep bilangan 1-10 dengan permainan kartu lambang bilangan, anak belum bisa, disaat anak disuruh membilang banyak benda 1-10 anak juga belum bisa dan disaat anak disuruh mengenal lambang bilangan 1-10 anak juga belum bisa. Berdasarkan kenyataan tersebut maka penulis mencoba memberi solusi untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, dengan cara bermain seraya belajar yang dapat meningkatkan pengetahuan anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Mencari Harta Karun Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Istiqomah Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir.” Berdasarkan kenyataan yang peneliti temukan di TK Istikomah Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir pada kelompok B1 adalah kurangnya kemampuan anak tentang pembelajaran matematika, peneliti sering menemukan kurangnya pemahaman anak tentang mengenal lambang bilangan serta dalam proses pembelajaran, kemampuan guru untuk mengajak anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan alat peraga yang digunakan guru kurang menarik bagi anak serta metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, terutama untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, mereka lebih memilih bermain dari pada belajar matematika.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah semua anak kelompok B1 TK Istiqomah Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Jumlah anak yang diteliti 15 anak, terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Penentuan subjek penelitian tersebut dikarenakan pada kelas tersebut terjadi suatu masalah yaitu hasil belajar anak dalam kegiatan kemampuan mengenal lambang bilangan rendah, sehingga perlu dicari solusi pemecahannya.

Rancangan Penelitian

Berdasarkan rencana penelitian, maka penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

Rancangan penelitian digunakan terdapat empat tahapan, menurut Arikunto (2012) yaitu:

- a) Perencanaan
- b) Pelaksanaan
- c) Pengamatan
- d) Refleksi

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi menurut Arikunto (2010). Observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh indra. Tujuannya adalah mengamati peristiwa yang dirasakan subjek dan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Teknik Analisa Data

Analisis data ini dilakukan terus menerus pada setiap siklus. Analisis data dilakukan dengan cara mengolah hasil data observasi berupa catatan lapangan, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif untuk mencari nilai rata-rata dan persentase keberhasilan anak. Teknik analisis data bertujuan untuk mengetahui pengaruh tindakan bermain terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Istiqomah Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Pengukuran aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran dapat digunakan analisis data menurut Zainal (2008) dengan rumus sebagai berikut

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

Keterangan

- P : Persentase
- Postrate : Nilai sesudah diberikan tindakan
- Baserate : Nilai sebelum tindakan
- 100% : Bilangan Tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data dan melalui hasil persentase peningkatan dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan permainan mencari harta karun dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok B1 TK Istiqomah Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Dari hasil pengamatan sebelum siklus 43,89% dengan kriteria mulai berkembang.

Penelitian dilanjutkan pada siklus I, untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan mencari harta karun, terdapat nilai rata-rata 58,15% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Dapat dilihat dari data awal sebelum siklus dan siklus I menunjukkan peningkatan dari 43,89% sehingga meningkat menjadi siklus I pertemuan I yaitu 52,22% dan siklus I pertemuan 2 yaitu menjadi 57,77% serta siklus I pertemuan 3 menjadi 64,44% sehingga memperoleh nilai rata-rata pada siklus I sebesar 58,15 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) kemudian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui permainan mencari harta karun dengan nilai persentase siklus II pertemuan I yaitu 73,89% dan siklus II pertemuan 2 yaitu 83,33% serta siklus II pertemuan 3 yaitu 88,33%. Dengan demikian peningkatan siklus II sebesar 81,85%. Jadi peningkatan dari sebelum siklus ke siklus I sebesar 32,49% dan siklus I ke siklus II yaitu sebesar 40,75% serta peningkatan dari sebelum siklus ke siklus II yaitu sebesar 86,48% Berarti dengan melalui permainan mencari harta karun dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di TK Istiqomah Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir, sesuai dengan harapan yang dilakukan dalam penelitian ini. Peningkatan ini terjadi karena setiap tahap pelaksanaan siklus diadakan perbaikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yang meliputi dua siklus. Pada siklus pertama dilaksanakan tiga kali pertemuan, karena pada siklus pertama kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih dalam kriteria cukup maka peneliti melanjutkan penelitian, karena dengan adanya peningkatan di siklus dua, berarti melalui

permainan mencari harta karun dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak TK Istiqomah Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Menurut Nurani (2009) menyatakan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi seseorang.

Sedangkan Parten dalam Nurani YS (2009) memandang “kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesepakatan pada anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan”. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta tempat dimana ia hidup.

Kemampuan mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan sangatlah penting bagi anak usia dini karena sesungguhnya matematika telah ada sejak anak masih berada di usia bayi (0-1 tahun). Kemampuan mengenal lambang bilangan anak dapat ditingkatkan melalui permainan mencari harta karun. Bermain menggunakan kotak harta karun ini dipilih sebagai media dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak karena media ini menggunakan kartu-kartu bilangan yang berwarna-warni, serta dilengkapi dengan benda-benda yang berwarna-warni sehingga anak tertarik untuk bermain.

Anak usia dini memperlihatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan yang ia miliki biasanya dengan keingintahuannya yang tinggi, kemampuan mental yang mengalami perkembangan yang pesat, senang mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan ukuran, dan mulai mengenal angka, seperti mencocokkan angka yang sesuai dengan lambang bilangan dan mencocokkan lambang bilangan dengan benda-benda yang ada di kotak harta karun.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan mencari harta karun bahwa pendidikan Taman Kanak-kanak mengupayakan program pengembangan perilaku dan pembiasaan serta kemampuan dasar pada diri anak usia dini. Perlunya merangsang kemampuan anak dalam mengenal kemampuan matematika anak di Taman kanak-kanak dapat dilakukan dengan berbagai metode pengajaran.

Permainan mencari harta karun merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan matematika pada anak, dimana anak bermain mengenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan serta anak akan lebih bisa mengurutkan, membilangkan, menghubungkan jumlah benda-benda dengan bilangan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan anak dapat ditingkatkan melalui permainan mencari harta karun. Bermain menggunakan kotak harta karun ini dipilih sebagai media dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak karena media ini menggunakan kartu-kartu bilangan yang berwarna-warni, serta dilengkapi dengan benda-benda yang berwarna-warni sehingga anak tertarik untuk bermain.

Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah :

1. Guru seharusnya memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dan kemampuan matematika.
2. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak dalam kemampuan matematika melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak, bagi peneliti diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan kognitif anak melalui media pembelajaran.
3. Bagi pembaca dapat menggunakan artikel ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta

Charner, K. 1993. *Brain Power Aktivitas Tematik Untuk Anak*. Erlangga: Jakarta

Erwin Adi Putranto. 2007. *Matematika Itu Menyenangkan*. PT. Bengawan Ilmu

Sujiono dkk. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka: Jakarta

Undang-Undang RI No.20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Dirjen Dikdasmen. Bumi Aksara: Jakarta

Upton, P. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jilid 1 (terjemahan). Erlangga: Jakarta.
Peraturan Menteri No 58 Tahun 2009