

**IMPROVING THE ABILITY TO KNOW THE SYMBOL NUMBERS TO PLAY
THROUGH BRACELET GROUPED B2 TK PEMBINA STATE 1 BANGKO
BAGAN SIAPIAPI**

Eliyusna, Zulkifli, Nurlita

Eliyusna12321@gmail.com (082385220678), 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: *This study was conducted using games bracelets are useful as general information and the knowledge to know the epitome of the high numbers to determine the increase in capacity through bermainan bracelet in the 5-6 year age group B2 Nursery School 1 BangkoBagansiapiapi Trustees. Application of play bracelets to improve the ability to know the epitome of numbers grouped B2 executed in groups or with individuals but with the way alternately play activities jointly bracelet bracelet thrown into a pile and then calculate the bracelet that goes ketiang inserted into the box numbers in the first cycle, while in the second cycle of children throwing bracelet matches the color of the pole is then calculated and dimasuk into the box numbers. The ability to know the epitome of numbers through play bracelets of 92.80% with a very good criterion in Group B2 TK Pembina State 1 BangkoRokanHilir. The average value of 37.50% before the cycle and the first cycle increased by 50.00% and in the second cycle increased again with an average value of 72.30%. The percentage increase in the ability to know the symbol of B2 group numbers using the media bracelets in Group B2 country TK Pembina I BangkoBagansiapiapi from prior cycle to cycle II of 92.80%.*

Keywords : *Coat Numbers , Playing Bracelet*

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI BERMAIN GELANG DIKELOMPOK B2 TK PEMBINA NEGERI 1 BANGKO BAGAN SIAPIAPI

Eliyusna, Zulkifli, Nurlita

Eliyusna12321@gmail.com (082385220678), Pakzul_n@yahoo.co.id, litamartison@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

FKIP Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan game gelang berguna sebagai informasi umum dan pengetahuan untuk mengetahui lambang angka yang tinggi untuk menentukan peningkatan kapasitas melalui bermain gelang pada kelompok usia 5-6 tahun B2 TK 1 BangkoBagansiapiapi Trustees.Application bermain gelang untuk meningkatkan kemampuan untuk mengetahui lambang nomor dikelompokkan B2 dieksekusi dalam kelompok atau dengan individu tetapi dengan cara bergantian bermain kegiatan bersama-sama gelang gelang dilemparkan ke tumpukan dan kemudian menghitung gelang yang berlangsung ketiang dimasukkan ke dalam nomor kotak di siklus pertama, sedangkan pada siklus kedua anak melempar gelang sesuai dengan warna tiang kemudian dihitung dan dimasukkan ke dalam kemampuan kotak numbers.The tahu lambang nomor melalui bermain gelang dari 92,80% dengan kriteria sangat baik di Grup B2 TK Pembina Negara 1 BangkoRokanHilir. Nilai rata-rata 37,50% sebelum siklus dan siklus I meningkat sebesar 50,00% dan pada siklus II meningkat lagi dengan nilai rata-rata 72,30%. Persentase kenaikan kemampuan untuk mengetahui simbol nomor kelompok B2 menggunakan gelang media dalam Grup negara B2 TK Pembina I BangkoBagansiapiapi dari siklus sebelum siklus II 92,80%.

Kata kunci: Nomor Coat, Bermain Gelang

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian-pemberian rangsangan pendidikan dengan tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang cerdas dan bermanfaat bagi bangsa. PAUD dapat diselenggarakan melalui formal maupun nonformal, hal ini berdasarkan undang-undang Sisdiknas 2003 pasal 28 ayat (3) disebut bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), ataupun bentuk lain yang sederajat. Jadi taman kanak-kanak merupakan pendidikan anak usia dini dalam jalur pendidikan formal. Sedangkan jalur nonformal adalah Kelompok Bermain (KB) dan Taman Penitipan Anak (TPA).

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya salah satunya dalam mengenal angka. Mengetahui angka sangat penting dikuasai oleh anak di Taman Kanak-Kanak karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika kejenjang pendidikan berikutnya. Pada awalnya anak akan belajar nama-nama bilangan tetapi belum mampu menilai lambang-lambangannya, misalnya mereka bisa menyebut satu, dua, tiga tetapi tidak memahami artinya. Sering kali bilangan disebut seperti rangkaian kata-kata tanpa makna yang berkaitan dengan bilangan itu. Sejalan dengan pertumbuhan dan pengalaman yang diperoleh anak akan mampu memahami arti dari suatu angka. Pada anak TK usia 5-6 tahun anak sudah mampu menghubungkan jumlah benda dengan simbol bilangan atau angka 1-10.

Kegiatan pembelajaran dalam mengenalkan angka di taman kanak-kanak dapat dilakukan dengan bermain. Menurut Dewy dalam Montolalu (2011) anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Melalui permainan anak diajar untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan. Dengan bermain tanpa disadari oleh anak akan memperoleh kesempatan untuk meningkatkan pengetahuannya. Bermain dengan menggunakan benda konkret akan lebih memudahkan anak dalam memahami berbagai konsep dengan baik, salah satunya konsep angka.

Salah satu cara bermain dengan benda konkret dapat dilakukan dengan bermain gelang. Bermain gelang adalah kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, dengan cara memasukan gelang yang berwarna warni sehingga menarik untuk anak yang dimasukkan ke dalam tiang yang telah disediakan, kemudian anak menghitung jumlah gelang yang masuk ke dalam tiang dan memasukan gelang tersebut ke dalam kotak angka yang sesuai dengan jumlah gelang. Bermain gelang dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan secara bervariasi sehingga anak tidak merasa bosan saat bermain gelang.

Kenyataannya berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di TK Pembina Negeri 1 Bangko Bagansiapi-api anak belum berkembang dalam mengenal lambang bilangan. Anak dapat membilang satu, dua, tiga dan seterusnya tetapi belum paham kalau satu, dua, tiga seterusnya mewakili dari jumlah satu benda, pada saat mengenalkan angka guru langsung menggunakan simbol angka yaitu 1,2,3,4,5 dan seterusnya. Guru menulis angka di papan tulis lalu anak menulisnya angka 1 seperti

yang telah dicontohkan Ketika anak menghitung media yang digunakan langsung dengan gambar. Jadi anak menghitung jumlah gambar, setelah gambar dihitung lalu dihubungkan dengan angka yang sesuai dengan cara menghubungkan jumlah gambar dengan angka. Sehingga sebagaimana besar anak ketika menghubungkan jumlah benda dengan simbol angka belum berkembang. Selain kesulitan memahaminya dengan cara seperti itu membuat anak merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan kenyataan tersebut maka penulis mencoba memberi solusi untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan dengan menggunakan media konkret. Untuk itu penulis mengadakan penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan gelang di kelompok B2 Tk Pembina Negeri 1 Bangko Bagansiapiapi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan sebagai berikut: (a) Bagaimana kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui bermain gelang pada anak di kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Bagansiapiapi?; (b) Bagaimana cara melakukan bermain gelang untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B2 Tk Pembina Negeri 1 Bangko Bagansiapiapi?; (c) Apakah bermain gelang dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak di kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Bagansiapiapi?; (d) Seberapa tinggi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui bermain gelang pada anak di kelompok B2 Tk Pembina Negeri 1 Bangko Bagansiapiapi?.

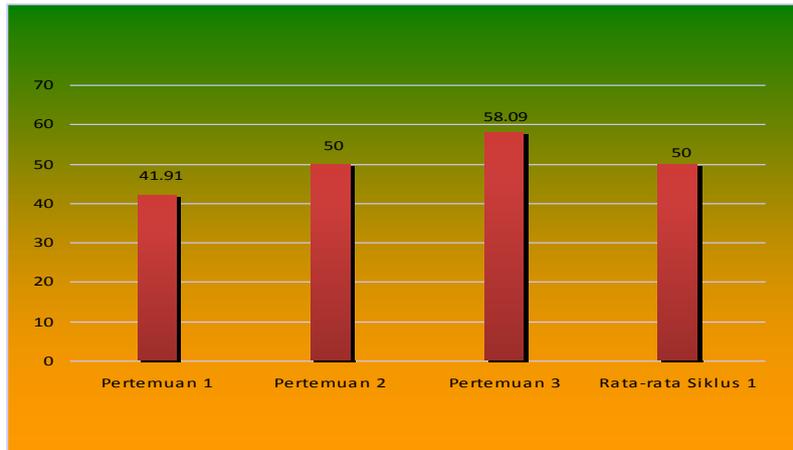
Penelitian ini bertujuan untuk: (a) mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain gelang di kelompok B2 Tk Pembina Negeri 1 Bangko Bagansiapiapi; (b) Untuk mengetahui cara bermain gelang untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di kelompok B2 Tk Pembina Negeri 1 Bangko Bagansiapiapi; (c) Untuk mengetahui tingginya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain gelang di kelompok B2 Tk Pembina Negeri 1 Bangko Bagansiapiapi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Piaget dalam Yuliani Nuraini Sujiono, dan kawan-kawan (2011) kemampuan adalah untuk mengonsepan berpikir secara matang yang dibangun dari dalam menetapkan dua benda berwarna biru anak dapat dengan cepat membentuk abstraksi empiris melalui pengamatan, tetapi harus menginternalisasi (memasukan dalam pemikiran) fakta bahwa kedua benda tersebut ada. Berdasarkan dari hasil observasi di atas dapat dijelaskan bahwa rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada siklus I.

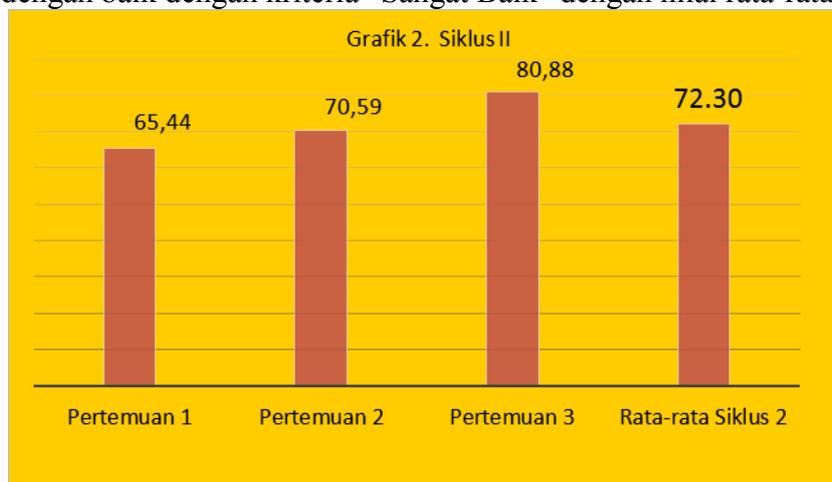
Tahap Pengamatan 1

pertemuan 1 dengan rata-rata 41.91% pertemuan 2 nilai yang diperoleh anak sudah meningkat yaitu sebesar 50.00 %. Dan pertemuan ke 3 kemampuan mengenal lambang bilangan meningkat dengan nilai rata-rata 58.09 % kemampuan mengenal lambang bilangan pada siklus I dari tiga kali pertemuan dikatakan belum bisa meningkat dengan baik dalam kriteria cukup dengan nilai rata-rata 50%.



Tahap Pengamatan 2

Berdasarkan hasil observasi dapat dijelaskan bahwa rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok B2 pada siklus II pertemuan satu dengan rata-rata 65, pertemuan dua nilai yang diperoleh anak sudah meningkat yaitu sebesar 70,59. Dan pertemuan ke tiga kemampuan mengenal lambang bilangan meningkat dengan nilai rata-rata 80,88%. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada siklus I dari tiga kali pertemuan dikatakan sudah bisa meningkat dengan baik dengan kriteria “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata 72,30%.



Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data dan melalui hasil persentase peningkatan dapat dikatakan bahwa dengan bermain gelang dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di Kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Dari hasil pengamatan sebelum siklus 37,50% dengan kriteria mulai berkembang.

Penelitian dilanjutkan pada tahap siklus I, untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui bermain gelang Pada siklus I terdapat nilai rata-rata 50,00% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Dapat dilihat dari data awal sebelum siklus ke siklus I menunjukkan peningkatan dari 37,50% meningkat menjadi 41,91% pada siklus I pertemuan 1 (satu) pada siklus I

pertemuan 2 (dua) meningkat menjadi 50.00% serta pada siklus I pertemuan 3 (tiga) meningkat kembali menjadi 58.09%, sehingga diperoleh nilai rata-rata pada siklus I sebesar 50.00% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), kemudian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui bermain gelang dengan nilai rata-rata siklus II pertemuan 1 (satu) yaitu 65.44%, siklus II pertemuan 2 (dua) dengan nilai rata-rata 70.59% dan siklus II pertemuan 3 (tiga) dengan nilai

rata-rata 80.88% sehingga diperoleh nilai rata-rata pada siklus II 72.30% jadi peningkatan dari sebelum siklus ke siklus I sebesar 33.33% Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 44.60% peningkatan dari sebelum siklus ke siklus II sebesar 92.80%. Berarti dengan melalui bermain gelang dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko sesuai dengan harapan yang dilakukan dalam penelitian ini

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan yang meliputi dua siklus pada siklus pertama dilakukan selama dua minggu. Tiga kali pertemuan. Karena siklus pertama kemampuan mengenal lambang bilangan anak belum berhasil atau masih kriteria cukup maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus dua. Siklus dua dilakukan tiga kali pertemuan dengan kriteria baik dengan demikian peneliti tidak melanjutkan penelitian lagi karena dengan adanya peningkatan disiklus dua berarti bermain media gelang dapat meningkatkan mengenal lambang bilangan anak kelompok B2 TK Pembina Negeri I Bangko Kabupaten Rokan Hilir Tahun Ajaran 2014-2015.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain gelang sebesar 92,80% dengan kriteria sangat baik di Kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir.
2. Penerapan bermain gelang untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di kelompok B2 dilaksanakan dengan secara kelompok atau dengan perorangan namun dengan cara bergantian kegiatan bermain gelang secara bersama gelang dilempar kedalam tiang kemudian menghiting gelang yang masuk ketiang dimasukkan kedalam kotak angka pada siklus I sedangkan pada siklus II anak melempar gelang sesuai dengan warna tiang kemudian dihitung dan dimasukkan kedalam kotak angka.
3. Dengan menggunakan bermain gelang dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di Kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir.
4. Kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok B2 TK Pembina negeri I bangko bagansiapiapi terdapat nilai rata-rata sebelum siklus sebesar 37.50 % dan pada siklus I meningkat sebesar 50.00% serta pada siklus II meningkat kembali dengan nilai rata-rata 72.30%. Persentase peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok B2 dengan menggunakan media gelang di Kelompok B2 TK Pembina negeri I Bangko Bagansiapiapi dari sebelum siklus ke siklus II sebesar 92.80%.

Rekomendasi

1. Bagi guru TK diharapkan lebih profesional dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan memberikan variasi dalam bermain gelang yang mengembangkan bagi anak, dan dapat memberikan pembelajaran kemampuan mengenal lambang bilangan dengan bermain yang dapat dimanfaatkan seperti bermain gelang.
2. Bagi kepala sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan kedalam membina guru-guru lebih kreatif lagi untuk menciptakan suasana kegiatan

pembelajaran bagi anak khususnya dalam pembelajarn kemampuan mengenal lambang bilangan.

3. Bagi Orang Tua, Agar dapat membantu dan memotifasi anak dalam menciptakan suasana yang nyaman dan juga memberikan sebuah permainan yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan permainan sederhana seperti media gelang yang sangat mudah dicari disekitar kita

DAFTAR PUSTAKA

B.E.F. Montolalu,dkk.2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta

Carol seefeldt, dan Barbara A. Wasik, 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. IKAP 228. Jakarta

[http://www. Kamus Besar Bahasa Indonesia.org](http://www.Kamus Besar Bahasa Indonesia.org). Kamus Besar Bahasa

siti Aisyah, dkk.2014. *Pengembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta

Nur Biana Dhieni, 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas Terbuka. Jakarta

Suhaimi Arikunto, 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Erlangga. Jakarta

Yuliani Nurani sujiono, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka. Jakarta

Wardhani, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Tangerang selatan

Zainal Aqib. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya. Bandung