



Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Dengan Metode Bermain Plastisin

Rakhel Ruth Berkati Zega ✉

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

DOI: <http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1687>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 2022-06-09

Disetujui 2022-07-08

Dipublikasikan 2022-07-24

Kata Kunci:

Anak Usia Dini, Meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan, Metode Bermain, Plastisin

Keywords:

Early Childhood, Improve The Recognition Of Number Concepts, Playing Method, Plasticine

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok A, diantaranya belum mampu mengenal lambang bilangan, belum mampu berhitung dengan benda-benda dan belum mampu menghubungkan/memasangkan benda-benda dengan lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak dengan metode bermain plastisin di TK Kanisius Cungkup Salatiga. Jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas dan subjek penelitian ini adalah siswa kelompok A berjumlah 12 anak, dengan 4 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi dengan analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada pengenalan konsep bilangan anak. Pada siklus I persentase indikator menyebutkan bilangan 1-10 sebesar 100%, membilang banyak benda 1-10 sebesar 83,3%, indikator mengenal lambang bilangan 1-10 yaitu 66,6%. Pada siklus II persentase indikator mengenal lambang bilangan 1-10 yaitu 91,6%, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yaitu 83,3%.

Abstract

This research is motivated by the low ability to recognize number concepts in group A children, including not being able to recognize number symbols, not being able to count with objects and not being able to connect/pair objects with number symbols. This study aims to improve the ability to recognize the concept of numbers in children with the method of playing with plasticine at Kanisius Cungkup Kindergarten, Salatiga. The type of research is Classroom Action Research and the subject of this research is group A students totaling 12 children, with 4 boys and 8 girls. Data collection techniques through observation and documentation with qualitative descriptive data analysis. The results showed that there was an increase in the introduction of the concept of children's numbers. In the first cycle, the percentage of indicators mentioning numbers 1-10 is 100%, numbering objects 1-10 is 83.3%, indicators recognizing symbols for numbers 1-10 are 66.6%. In cycle II, the percentage of indicators recognizing the symbols of numbers 1-10 is 91.6%, matching numbers with number symbols is 83.3%.



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

✉ Corresponding author : Rakhel Ruth Berkati Zega
Address: Salatiga
Email: rakhelruth@gmail.com

e-ISSN 2655-6561
p-ISSN: 2655-657X

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk pendidikan yang menyediakan program pendidikan bagi anak dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Seperti tercantum dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diberikan sejak anak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Artinya, Pendidikan usia dini merupakan pemberian upaya dalam menstimulasi, membimbing, mengasuh, serta memanfaatkan sebaik-baiknya kemampuan dasar dan keterampilan anak agar seluruh potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal. Kemampuan dasar anak dalam setiap aspek perkembangan perlu didukung satu dengan yang lain supaya potensi-potensi tersebut dapat berkembang sebagaimana yang diharapkan. Salah satu kemampuan dasar pada anak adalah kemampuan kognitif yang berperan penting dalam kehidupan anak baik saat ini maupun saat anak dewasa kelak.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yang mengarah pada aktivitas mental tentang bagaimana individu menggunakan informasi yang diterima, memproses dan menggunakan informasi dalam bentuk berpikir (Santrock dalam Khiyarusoleh, 2016). Sejalan dengan itu, perkembangan kognitif menurut Piaget terbagi dalam empat tahapan, yaitu tahapan sensorimotor (0-2 tahun), tahapan Praoperasi (2-7 tahun), tahapan Operasi Konkret (usia 7-11 tahun) dan tahapan Operasi Formal (11 tahun hingga dewasa) dalam Suparno, 2011. Dimana, pada tahapan-tahapan tersebut berhubungan dengan proses kematangan otak dan proses pengalaman anak yang diterima, sehingga kecepatan perkembangan setiap anak tidak selalu sama, dengan kata lain perkembangan masing-masing anak bersifat individu. Pada tahapan ini, anak usia TK berada di tahap Praoperasi, yang dalam perkembangannya anak menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain menggunakan simbol-simbol. Dengan kemampuan yang dimiliki tersebut anak mampu untuk berimajinasi serta berfantasi tentang berbagai hal.

Konsep bilangan merupakan konsep matematika yang perlu dikuasai oleh anak, karena sangat penting bagi penguasaan konsep-konsep matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar selanjutnya. Ramaini (dalam Rahman, 2017) Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda

atau angka yang memberikan sebuah pengertian, yang kegiatannya selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda maupun dengan lambang bilangan.

Secara umum mengenal konsep bilangan pada anak TK ialah anak mampu membilang, menyebutkan urutan bilangan 1-20, membilang dengan benda-benda sampai 20, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, menghubungkan lambang bilangan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda hingga 20 (anak tidak diminta menulis), membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang jumlahnya sama, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit (Susanto, 2011).

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol bilangan. Piaget (dalam Sari, 2017) untuk anak usia dini tujuan pembelajaran konsep bilangan adalah belajar berpikir logis dan matematis (Logico-mathematical learning) dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Artinya, pemikiran tersebut bukan dimaksudkan agar anak usia dini dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi tujuannya hanya untuk memahami bahasa dan penggunaannya, serta dilakukan dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan tidak membuat anak merasa bahwa matematika adalah suatu tekanan dalam diri mereka.

Akan tetapi, kenyataan di TK Kanisius Cungkup Salatiga perkembangan kognitif anak dalam kemampuan pengenalan konsep bilangan masih kurang sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada bulan September 2021 - November 2021 di TK Kanisius Cungkup Salatiga kelompok A bahwa ada terdapat beberapa masalah yang terkait dalam pengenalan konsep bilangan pada anak. Pengenalan konsep bilangan diajarkan setiap hari oleh guru, namun anak masih saja belum mampu memahami dan mengerti konsep bilangan, terutama mengenal lambang bilangan, berhitung dengan benda-benda dan menghubungkan/memasangkan benda-benda dengan lambang bilangan. Ketika pembelajaran pengenalan konsep bilangan dimulai semua fokus perhatian anak hanya kepada guru saja, anak mendengar dan menuliskan angka yang ada pada papan tulis tanpa memahami konsep bilangan tersebut. Sebagaimana yang tercantum dalam Permendikbud nomor 146 tahun 2014 terdapat indikator mengenal konsep bilangan yang menyebutkan bahwa anak mampu menghubungkan benda - benda konkret dengan lambang bilangan 1 – 10. Artinya, anak usia 4-5 tahun seharusnya sudah mampu memahami dan mengerti tentang konsep bilangan. Berdasarkan proses pembelajaran yang penulis amati, kenapa masih ada anak yang belum bisa atau belum memahami berhitung secara berurutan, mengenal bilangan dan menghubungkan/memasangkan benda-benda dengan lambang bilangan, karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam

bentuk nyata, serta proses pembelajaran yang monoton atau berpusat pada guru/teacher centered sehingga anak kurang tertarik dan sering merasa bosan.

Melihat permasalahan tersebut, maka perlu adanya solusi untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan perkembangan dan karakteristik anak, supaya terjadi peningkatan kemampuan dalam pengenalan konsep bilangan pada anak yang tentunya dengan cara yang menarik dan disukai anak.

Dalam pendidikan anak usia dini ada beberapa metode-metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar, yaitu bercerita, demonstrasi, bercakap-cakap, pemberian tugas, sosiodrama/bermain peran, karyawisata, proyek, eksperimen dan bermain. Namun untuk mengenalkan konsep matematika pada anak usia dini, pendidik harus dapat memilih metode pembelajaran yang baik dan mampu menimbulkan suatu kesenangan dalam diri anak agar selama kegiatan belajar berlangsung kondusif dan anak merasa senang selama aktivitas pembelajaran matematika tanpa paksaan. (Ramaini, 2012) Dalam upaya memberikan pendidikan, hendaknya pendidik mampu menciptakan kegiatan yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, dan materi atau bahan media yang menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengenalan konsep matematika pada anak usia dini dengan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi anak serta kegiatan berlangsung secara alami adalah metode bermain. Piaget (dalam M.Fadlillah, 2019) bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang yang dapat membuat kesenangan atau kepuasan diri sendiri. Melalui bermain juga, anak akan mendapatkan pengalaman belajar lebih banyak, dengan apa yang dilihat, dirasakan, yang dipersepsikan secara alami sehingga kegiatan bermain menjadi bermakna bagi anak. Dengan bermain membantu anak memperoleh informasi, mendapatkan pengalaman belajar dari benda-benda/mainan yang ia pakai dan tanpa disadari anak sedang mengembangkan pengetahuannya sendiri tentang konsep membilang selama kegiatan bermain. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin menggunakan metode bermain untuk mengatasi permasalahan pembelajaran matematika yang ada di TK Kanisius Cungkup Salatiga.

Bentuk permainan yang dapat digunakan pada anak dalam mengembangkan kemampuan mengenalkan konsep bilangan ialah bermain konstruktif. Bermain konstruktif adalah aktivitas bermain yang menggunakan penggunaan objek atau bahan seperti lilin mainan, balok-balok, pasir, kertas, dll untuk membentuk suatu karya. Bermain konstruksi sangat baik bagi perkembangan kognitif

anak karena anak terlibat langsung dan bebas aktif dalam mengembangkan pengetahuannya terhadap objek yang dimainkan. (Piaget dalam Suparno, 2011) lebih menekankan keaktifan seseorang dalam mengkonstruksikan pengetahuannya melalui objek atau benda yang digunakan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis menggunakan media plastisin/lilin sebagai benda nyata/mainan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun sebagai media pembelajaran. Anak akan diberi kebebasan selama bermain plastisin dalam belajar konsep bilangan, khususnya dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Anak secara tidak sadar telah melakukan kegiatan belajar melalui bermain. Selain itu, kegiatan bermain plastisin di TK bukanlah sesuatu hal yang baru dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga memungkinkan anak dengan bebas membentuk dan memainkan plastisin tanpa adanya aturan tertentu.

Penelitian dari Endang Rahayu (2020) menyatakan bahwa pembelajaran konsep angka melalui bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep angka pada anak. penelitian tersebut juga mendeskripsikan strategi pembelajaran pengenalan konsep angka, hambatan pengenalan konsep angka, dan respon pada pengenalan konsep angka, akan tetapi tidak mendeskripsikan peningkatan pengenalan konsep bilangan anak secara persentase dan subjek penelitian yang dilakukan dalam penelitian tersebut dilakukan pada anak kelompok B. Maka dari itu, peneliti ingin membuat pembaharuan yaitu dengan mendeskripsikan hasil persentase dalam peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak dan subjek penelitian dilakukan pada anak kelompok A.

Dengan uraian yang dipaparkan penulis, adapun rumusan masalah pada penelitian penelitian ini adalah, 1) apakah metode bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Kanisius Cungkup Saalatiga? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok A dengan metode bermain plastisin di TK Kanisius Cungkup Salatiga Tahun ajaran 2021/2022.

METODE

Berdasarkan masalah yang di teliti yaitu melihat apakah “metode bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilang pada anak kelompok A di TK kanisius cungkup salatiga” maka jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan kepada kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja

dimunculkan dan terjadi dalam suatu kelas secara bersamaan, Arikunto (2006). Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau pendidik dengan arahan langsung dari guru yang dilakukan oleh peserta didik. Dalam siklus penelitian tindakan kelas menurut arikunto (dalam Yonatan, 2015). terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kanisius Cungkup Salatiga tahun ajaran 2021/2022 Jl. Raden Patah no.1 Kecamatan Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah. Subjek penelitian ini adalah siswa TK Kanisius Cungkup Salatiga tahun ajaran 2021/2022 pada anak kelompok A berjumlah 12 anak, yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Subjek penelitian ditentukan dengan cara *purposive sampling*.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang menjadi objek penelitian yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Sugiyono (2015) mengungkapkan pada dasarnya variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apapun yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi yang ingin diketahui dari hal itu, lalu ditarik suatu kesimpulan. Adapun variabel dalam penelitian ini yang terdiri dari variabel bebasnya adalah metode bermain plastisin dan variabel terikat adalah kemampuan pengenalan konsep bilangan.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang mana dalam prosedur atau rancangan penelitian ini memiliki tahap: (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) Observasi; dan (4) Refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti membuat rpph, persiapan kebutuhan belajar, menyiapkan penataan ruang, menetapkan media dan metode yang digunakan serta menyiapkan lembar observasi pembelajaran. Di tahap tindakan dibagi menjadi 2 pertemuan, yang mana setiap pertemuannya terdapat kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Di tahap observasi peneliti mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengukur kemampuan anak dalam pengenalan konsep bilangan. Dan di tahap refleksi, peneliti segera menganalisa pelaksanaan PTK setelah kegiatan belajar mengajar selesai yang akan menjadi bahan refleksi dalam pelaksanaan belajar dan kekurangan serta hambatan yang terjadi saat pelaksanaan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan lembar observasi kemampuan pengenalan konsep bilangan anak dan dokumentasi foto tentang proses belajar mengajar, hasil karya dan aktivitas siswa pada saat kegiatan berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Rumusan yang digunakan untuk mencari persentase dalam penelitian ini menurut Sujiono (2010) adalah sebagai berikut:

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

$$P = F:N \times 100$$

Keterangan:

P: Angka persentase

F: Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N: Jumlah frekuensi/banyaknya individu

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini menggunakan Permendikbud no.146 tahun 2014 dalam kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun dengan kompetensi dasar (KD) 4.12, yaitu:

Tabel 1 Indikator Keberhasilan

Indikator permendikbud 146 tahun 2014	Butiran amatan
Anak mampu menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan bilangan 1-10
	Membilang banyak benda 1-10
	Mengenal lambang bilangan 1-10
	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Pada penelitian ini kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila mencapai hasil minimal 80% yang berarti hasilnya Baik. Dengan memperoleh nilai Baik (B), mendapat nilai Cukup (C), dan mendapat nilai kurang (K).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pra siklus yang dilakukan di TK Kanisius Cungkup Salatiga pada anak kelompok A berjumlah 12 anak. Berdasarkan hasil pra siklus didapatkan persentase setiap indikator kemampuan pengenalan konsep bilangan yang dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 2 Anak Mampu Menyebutkan Bilangan 1-10

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Kurang (K)	0	0%
2	Cukup (C)	3	25%
3	Baik (B)	9	75%

Dari tabel diatas, diketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subyek penelitian untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan dalam indikator menyebutkan bilangan 1-10, terdapat 3 anak (25%) dalam kategori cukup (C) yang mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan bantuan guru, ada 9 anak (75%) dalam kategori baik (B) yang mampu menyebutkan bilangan 1-10 tanpa bantuan guru.

Tabel 3 Anak Mampu Membilang Banyak Benda 1-10

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Kurang (K)	3	25%
2	Cukup (C)	3	25%
3	Baik (B)	6	50%

Dari tabel diatas, diketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subyek penelitian untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan dalam indikator membilang banyak benda 1-10, terdapat 3 anak (25%) dalam kategori kurang (K) yang belum mampu membilang banyak benda 1-10, ada 3 anak (25%) dalam kategori cukup (C) yang mampu membilang banyak benda 1-10 dengan bantuan guru, ada 6 anak (50%) dalam kategori baik (B) yang mampu membilang banyak benda 1-10 tanpa bantuan guru.

Tabel 4 Anak Mampu Mengenal Lambang Bilangan 1-10

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Kurang (K)	9	75%
2	Cukup (C)	3	25%
3	Baik (B)	0	0%

Dari tabel diatas, diketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subyek penelitian untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan dalam indikator mengenal lambang bilangan 1-10, terdapat 9 anak (75%) dalam kategori kurang (K) yang belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10, ada 3 anak (25%) dalam kategori cukup (C) yang mampu mengenal lambang bilangan 1-10 dengan bantuan guru.

Tabel 5 Anak Mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Kurang (K)	5	41,6%
2	Cukup (C)	7	58,3%
3	Baik (B)	0	0%

Dari tabel diatas, diketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subyek penelitian untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan dalam indikator mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10, terdapat 5 anak (41,6%) dalam kategori kurang (K) yang belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10, ada 7 anak (58,3%) dalam kategori cukup (C) yang mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10 dengan bantuan guru.

Hasil pengamatan siklus I, peneliti berkolaborasi dengan guru TK dalam proses belajar mengajar di kelas berdasarkan RPPH yang telah dibuat untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan anak dengan metode bermain plastisin. Dalam siklus ini, peneliti melakukan tindakan 1 dan tindakan 2 pada siklus I dengan membuat perencanaan, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi.

Tahap perencanaan, penulis menyusun rpph berdasarkan pedoman indikator menurut Permendikbud no.146 tahun 2014 dan kurikulum, kemudian mempersiapkan kebutuhan perlengkapan belajar yang diperlukan dan menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mempersiapkan penataan ruang kelas yang dapat mendukung proses belajar mengajar, terakhir membuat lembar observasi yang berisikan beberapa indikator yang digunakan.

Tahap tindakan siklus I dilakukan dua kali pertemuan dengan tema “Batu” yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pertemuan I dilakukan pada tanggal 24 maret, Kegiatan awal dimulai dengan memberi dan membalas salam, berdoa dan membacakan buku cerita “batu dan bambu”. Pada kegiatan inti, anak diajak untuk mengumpulkan batu yang telah disediakan di sekolah, lalu menyimpan batu di dalam wadah (cup), kemudian menghitung jumlah batu yang dikumpulkan dan diberi nama serta menuliskan angka sesuai jumlah batu yang diambil anak. Di kegiatan akhir anak diajak mencuci tangan, lalu berdoa sebelum makan. Setelah selesai, anak diajak untuk bernyanyi bersama kemudian di akhiri dengan berdoa dan memberi salam.

Kemudian, pada pertemuan II dilakukan pada tanggal 30 maret, kegiatan awal dimulai dengan memberi dan membalas salam, berdoa dan berdiskusi tentang plastisin. Pada kegiatan inti, guru mengenalkan lambang bilangan 1-10 dari plastisin terutama angka 4 dan menghitung

banyak huruf pada kata “b-a-t-u”. Setelah anak memahami dan mengenal angka 4, guru mengajak anak bermain “ayok buat angka 4 mu” dari plastisin. Di kegiatan akhir, anak mencuci tangan untuk makan bersama, dan berdoa makan bersama. Lalu guru menanyakan perasaan anak selama bermain plastisin dan batu. Setelah selesai, anak diajak untuk bernyanyi bersama kemudian di akhiri dengan berdoa dan memberi salam.

Tahap observasi, peneliti melakukan dengan pengamatan langsung kepada anak saat aktivitas kegiatan belajar berlangsung. Adapun hasil observasi pertemuan ke-1 dan ke-2 pada siklus I disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6 Data kemampuan pengenalan konsep bilangan melalui metode bermain plastisin pada siklus I

Kategori	Pertemuan 1				Pertemuan 2			
	Menyebutkan bilangan 1-10		Membilang banyak benda 1-10		Mengenal lambang bilangan 1-10		Membilang banyak benda 1-10	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Kurang (K)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Cukup (C)	0	0%	4	33,3%	4	33,3%	2	16,6%
Baik (B)	12	100%	8	66,6%	8	66,6%	10	83,3%

Dari keterangan table 6 diatas pada pertemuan ke-1 siklus I, diketahui anak yang mencapai persentase pada indikator anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 diperoleh persentase kurang (K) sebesar 0%, cukup (C) sebesar 0% dan baik (B) sebesar 100%. Dan pada indikator anak mampu membilang banyak benda 1-10 diperoleh persentase kurang (K) sebesar 0%, cukup (C) sebesar 33,3%% dan baik (B) sebesar 66,6%.

Selanjutnya pada pertemuan ke-2 siklus II, diketahui anak yang mencapai persentase pada indikator anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10 diperoleh persentase kurang (K) sebesar 0%, cukup (C) sebesar 33,3%% dan baik (B) sebesar 66,6%. Dan pada indikator anak mampu membilang banyak benda 1-10 diperoleh persentase kurang (K) sebesar 0%, cukup (C) sebesar 16,6% dan baik (B) sebesar 83,3%.

Hasil refleksi dari siklus I yang peneliti temukan ialah bahwa telah terjadi peningkatan persentase pada tindakan 1. Namun, pada tindakan 2 hasil yang diharapkan masih belum sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu pada indikator mengenal lambang bilangan 1-10 dalam kategori baik (B) dengan persentase 80% yang ingin dicapai oleh peneliti

Selain itu, ada temuan-temuan atau kejadian yang didapatkan selama tindakan berlangsung yang menjadi kelebihan dan kelemahan yang perlu diperbaiki pada perencanaan tindakan selanjutnya

di TK Kanisius Cungkup Salatiga. Kelebihan dari siklus I adalah bahwa anak merasa senang saat diberi kebebasan dalam bermain membuat angka dari plastisin, hal ini perlu dipertahankan karena pemahaman anak terhadap konsep bilangan dapat meningkat secara alami dan menyenangkan. Adapun kelemahan yang peneliti temukan adalah bahwa anak-anak kelompok A saat dibebaskan bermain plastisin dan benda-benda lainnya, anak merasa bingung dan tidak tahu harus berbuat apa, hal ini terjadi karena anak yang sudah terbiasa diberi instruksi oleh guru ketika melakukan suatu kegiatan, sehingga solusi yang dapat peneliti berikan adalah pada saat proses belajar mengajar, peneliti akan mendekati anak satu-persatu selama proses bermain dan memberi tantangan atau kalimat invitasi untuk anak, seperti “ayokk buat angka 4 mu”.

Hasil pengamatan siklus II, peneliti melakukan tindakan 1 dan tindakan 2 pada siklus II dengan membuat Perencanaan, Tindakan, Pengamatan/Observasi, Refleksi. Peneliti berkolaborasi dengan guru TK dalam proses belajar mengajar di kelas berdasarkan RPPH yang telah dibuat.

Tahap perencanaan, peneliti menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang disusun berdasarkan refleksi pada observasi sebelumnya, menyiapkan lembar observasi untuk mencatat hasil pengamatan selama proses kegiatan belajar berlangsung, dan menentukan indikator yang perlu ditingkatkan pada siklus ke II yaitu anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10.

Tahap tindakan dilakukan dua kali pertemuan dengan tema “mainan kesukaan” yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pertemuan I dilakukan pada tanggal 1 april, kegiatan awal dengan memberi dan membalas salam, gerak dan lagu bersama, lalu berdoa. Kemudian mengajak anak-anak berdiskusi tentang mainan kesukaan. Pada kegiatan inti, guru mengenalkan lambang bilangan 5 dan 6 menggunakan plastisin. Dari beberapa pengamatan sebelumnya, masih ada anak yang belum mengenal bilangan 5 dan 6 dan banyak benda. Maka dari itu, guru mengajak anak bermain “ayokk susun batu/bombik/lego/bola sebanyak 5” dan “ayokk kumpulkan mainan kesukaan sebanyak 6”. Di kegiatan akhir, , anak diajak mencuci tangan, lalu berdoa sebelum makan, mengajak anak berdiskusi, menanyakan bagaimana perasaan anak selama kegiatan hari ini. Setelah selesai, anak diajak untuk bernyanyi bersama kemudian di akhiri dengan berdoa dan memberi salam.

Kemudian, pada pertemuan II dilakukan pada tanggal 8 april, kegiatan awal dimulai dengan memberi dan membalas salam, gerak dan lagu bersama, dan berdoa. Pada kegiatan inti, guru mengenalkan lambang bilangan 7 dan 8 dari plastisin, bermain bersama “ayokk kumpulkan mainan balok/bola/lego/bombik sebanyak 7”. Selanjutnya, anak bermain “ayokk buat angka 8 mu”, lalu

mencocokkan lambang bilangan dengan banyak mainan yang dihitung. Di kegiatan akhir, setelah bermain, anak mencuci tangan untuk makan bersama, dan berdoa makan bersama. Lalu guru menanyakan perasaan anak selama bermain membuat angka 7 dan 8 dari plastisin. Setelah selesai, anak diajak untuk bernyanyi bersama kemudian di akhiri dengan berdoa dan memberi salam.

Tahap observasi, peneliti memperoleh hasil observasi pertemuan ke-1 dan ke-2 pada siklus II yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 7 Data kemampuan pengenalan konsep bilangan melalui metode bermain plastisin pada siklus II

Kategori	Pertemuan 1				Pertemuan 2			
	Mengenal lambang bilangan 1-10		Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10		Mengenal lambang bilangan 1-10		Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Kurang (K)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Cukup (C)	3	25%	4	33,3%	1	8,3%	2	16,6%
Baik (B)	9	75%	8	66,6%	11	91,6%	10	83,3%

Dari keterangan table 7 diatas pada pertemuan ke-1 siklus II, diketahui anak yang mencapai persentase pada indikator anak mampu mengenali lambang bilangan 1-10 diperoleh persentase kurang (K) sebesar 0%, cukup (C) sebesar 25% dan baik (B) sebesar 75%. Dan pada indikator anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10 diperoleh persentase kurang (K) sebesar 0%, cukup (C) sebesar 33,3% dan baik (B) sebesar 66,6%.

Selanjutnya pada pertemuan ke-2 siklus II, diketahui anak yang mencapai persentase pada indikator anak mampu mengenali lambang bilangan 1-10 diperoleh persentase kurang (K) sebesar 0%, cukup (C) sebesar 8,3% dan baik (B) sebesar 91,6%. Dan pada indikator anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10 diperoleh persentase kurang (K) sebesar 0%, cukup (C) sebesar 16,6% dan baik (B) sebesar 83,3%.

Hasil refleksi dari siklus II ini adalah bahwa pada siklus II telah mencapai persentase keberhasilan dalam indikator mengenali bilangan 1-10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10. Metode bermain plastisin telah meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Kanisius Cungkup Salatiga.

Selain itu, ada temuan-temuan atau kejadian yang didapatkan selama tindakan siklus II berlangsung yaitu sebagian besar anak sudah mampu mengenali lambang bilangan 1-10 dan mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan tanpa bantuan guru. Kemudian, saat anak sudah

berhasil membuat angka dari plastisin serta menghubungkan dengan benda-benda, terdapat beberapa anak yang mencoba membuat angka dengan mainan lain, seperti bombik dan batu yang digunakan selama kegiatan proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas ternyata setelah anak diberikan tindakan dengan metode bermain plastisin terjadi peningkatan terhadap kemampuan pengenalan konsep bilangan anak. Hal ini terlihat dari antusias anak yang merasa bebas, senang dan mau mencoba sendiri bermain plastisin untuk membentuk bilangan tanpa adanya paksaan dan tanpa aturan tertentu. Yang sejalan dengan teori Piaget yang mengatakan pembelajaran konsep bilangan untuk anak usia dini adalah dengan cara menyenangkan dan tidak rumit bagi anak serta dilakukan secara berulang-ulang yang dapat membuat kesenangan atau kepuasan diri sendiri (dalam M.Fadlillah, 2019). Selanjutnya, selama kegiatan pembelajaran, anak lebih sering mencoba membuat bilangan sendiri tanpa bantuan guru dan mencocokkan lambang bilangan dengan banyak benda yang tersedia di sekolah. Hal ini sesuai menurut Ramaini bahwa pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda maupun dengan lambang bilangan dapat memberikan sebuah pengertian (dalam Rahman, 2017).

Kemudian (Piaget dalam Suparno, 2011) mengatakan lebih menekankan keaktifan seseorang dalam mengkonstruksikan pengetahuannya melalui objek atau benda yang digunakan. Artinya, saat metode bermain dipadukan dengan benda-benda atau mainan seperti plastisin dapat membantu anak dalam meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak di TK Kanisius Cungkup Salatiga.

Sehingga yang membuat peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak adalah metode pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar, jika metode yang digunakan tepat, maka dapat merangsang kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan penggunaan metode bermain plastisin efektif digunakan sebagai alat bantu dalam proses kegiatan pembelajaran matematika di TK yang sangat besar pengaruhnya pada kemampuan pengenalan konsep bilangan anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan di TK Kanisius Cungkup Salatiga terjadinya peningkatan pada kemampuan pengenalan konsep bilangan anak kelompok A dengan metode bermain plastisin di TK Kanisius Cungkup Salatiga sesuai dengan pencapaian yang diharapkan peneliti pada setiap indikator yang dikembangkan. Dengan hasil persentase pada siklus I pada setiap indikator, diantaranya adalah

indikator menyebutkan bilangan 1-10 diperoleh hasil 100%, indikator membilang banyak benda 1-10 diperoleh hasil 83,3% dan indikator mengenal lambang bilangan 1-10 diperoleh hasil 66,6%. Tetapi hal tersebut belum mencapai sesuai harapan peneliti untuk mencapai 80% pada indikator mengenal lambang bilangan 1-10 dan peneliti masih meningkatkan kemampuan anak pada indikator mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10. Sehingga pada siklus II diperoleh hasil pada setiap indikator diantaranya adalah indikator mengenal lambang bilangan 1-10 diperoleh hasil 91,6%, dan indikator mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan diperoleh hasil 83,3%.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi 5. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. *DIALETIKA Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5 (1).
- Permendikbud, I. R. (2014). *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini nomor 146 tahun 2014*. Jakarta: Permendikbud Republik Indonesia.
- Rahman, T. ... (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1 (1).
- Ramaini, R. (2012). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar Di Tk Negeri Pembina Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1 (3).
- Sari, A. O. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Dengan Media Playdough Pada Kelompok A Tk Pelangi Nusantara Abarawa. *UKSW*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suparno, D. P. (2011). *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI).

Yonatan. (2015). Upaya Meningkatkan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Dadu Angka Pada Kelompok A Paud Strawberry. UKSW.