



Penggunaan Media Permainan Lego Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Bagi Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Mogogonipa Indah Matayangan

Like Maria Bolang

Prodi PG-Paud, FIP, Universitas Negeri Manado

Likebolang@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berhitung melalui media permainan lego pada anak usia dini 5-6 tahun di TK Mogogonipa Indah Matayangan. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model siklus Kemmis dan Mc Taggrat dengan empat tahapan, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek penelitian ini sebanyak 10 anak. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif, yaitu peneliti mendeskripsikan data yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan Dari hasil pertemuan di Siklus I didapatkan nilai rata-rata 12,5% anak Belum Berkembang (BB), 47,5% anak Mulai Berkembang (MB), 30% anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 10% anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan 1-10 setelah dilakukan penindakan walaupun belum optimal dan harus dilanjutkan ke Siklus II. Pencapaian kemampuan anak untuk menghitung penjumlahan 1-10 pada Siklus sudah terjadi peningkatan persentase mencapai 80%, untuk itu penelitian tidak akan dilanjutkan lagi. Kesimpulannya penggunaan media permainan lego efektif dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini 5-6 tahun.

Kata Kunci : Media permainan lego, Berhitung penjumlahan, Anak usia dini 5-6 tahun

Abstract

The purpose of this study was to describe the increase in numeracy skills through lego playing media in 5-6 year old children at TK Mogogonipa Indah Matayangan. This research uses Classroom Action Research with the Kemmis and Mc Taggrat cycle model with four stages, namely: planning, implementing, observing and reflecting. The research was conducted in two cycles. The subjects of this study were 10 children. Data were collected through observation, interview and documentation techniques. Data analysis used qualitative descriptive, namely the researcher described the data obtained from the observation and documentation. The results showed that the results of the meeting in Cycle I obtained an average value of 12.5% of underdeveloped children (BB), 47.5% of developing children (MB), 30% of developing children according to expectations (BSH) and 10% of developing children. Very Good (BSB). From these results indicate an increase in the ability to count the sum of 1-10 after the action is done, although it is not

optimal and must be continued to Cycle II. The achievement of the child's ability to calculate the sum of 1-10 in a cycle has increased the percentage of reaching 80%, so the research will not be continued. The conclusion is that the use of lego game media can effectively improve the numeracy skills of children aged 5-6 years.

Keywords : The media of lego games, counting the addition, early childhood 5-6 years

PENDAHULUAN

Kemampuan untuk mengenal bilangan 1-10 merupakan salah satu bagian pengembangan kognitif yang diajarkan pada usia dini 5-6 tahun sesuai dengan tahapan perkembangan pendidikan anak usia dini. Untuk mengembangkannya maka guru harus mampu berkreasi menciptakan permainan dan memanfaatkan berbagai benda sebagai alat permainan agar menghasilkan pengertian dan memberikan informasi dengan cara yang menyenangkan. Permainan bilangan di TK selain meningkatkan kemampuan kognitif, juga untuk kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu permainan harus dilakukan dengan menarik, menyenangkan dan bervariasi.

Pembelajaran yang dilakukan di TK Mogogonipa Indah Matayangan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak didik antara lain dengan metode pemberian tugas menebalkan lambang bilangan, menyanyi, penggunaan kartu angka dan membilang dengan menggunakan jari tangan. Pendekatan dalam metode pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher oriented*) sehingga anak menjadi pasif dan hanya duduk mendengarkan penjelasan guru.

Diakui memang keterbatasan media dan alat peraga menjadi kendala dalam proses kegiatan belajar mengajar yang ada di TK Mogogonipa Indah Matayangan. Untuk tahun ajaran 2015/2016 ini berdasarkan pengamatan di kelas, yang menjadi subjek penelitian sebanyak 10 anak yang mengalami kesulitan untuk mengenal

lambang bilangan 1-10. Pengamatan kemampuan anak mengenal bilangan dalam hal ini difokuskan pada aspek yang diamati yaitu Anak dapat mengenal lambang bilangan 1-10.

Persentase dalam kemampuan anak mengenal lambang bilangan ada 8 anak atau 80% dari jumlah subjek penelitian anak dikategorikan Mulai Berkembang (MB), 2 anak atau 20% dikategorikan Belum Berkembang (BB).

Menurut Depdiknas (2007:3) salah satu lingkup tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-6 tahun adalah bidang pengembangan kognitif. Anak usia 4-6 tahun adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan konsep bilangan, lambang bilangan dan konsep berhitung, karena mereka sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi atau rangsangan dan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan pengenalan konsep bilangan diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif, karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Menurut Syaiful (2010:123) media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan guru kepada anak didik. Media juga merupakan salah satu

sumber belajar untuk memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan secara langsung ke hadapan anak didik akan menjadi alat bantu auditif, visual dan audiovisual. Akan tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan instruksional, kompetensi guru dan sebagainya.

Menurut Santrock dalam Kamtini (2004:72) bermain memiliki fungsi, yaitu pada saat anak bermain secara terus menerus akan menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya. Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebayanya, meredakan ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan kemampuan eksplo-rasi anak akan perilaku tertentu.

Salah satu jenis permainan modern yang cukup baik adalah lego. Lego terdiri dari balok-balok berbagai ukuran amat mengasyikan untuk dimainkan. Bisa disusun menjadi rumah, gedung, atau mainan lain seperti pesawat dan mobil-mobilan. Anak-anak pun bisa bereksperimen sesuai imajinasi mereka. Karena mainan ini tidak berbentuk, maka anak dipaksa berpikir kreatif sekaligus imajinatif untuk menyusun bagian demi bagian. unsur kepuasan dalam permainan ini sangat penting untuk memupuk rasa percaya diri.

Sesuai dengan latar belakang masalah sebagaimana diuraikan di atas, maka dapat dibuatkan rumusan permasalahan penelitian sebagai berikut: Bagaimana meningkatkan kemampuan pengenalan bilangan 1-10 melalui media permainan lego?.

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan pengenalan bilangan 1-10 melalui media permainan lego pada anak usia dini 5-6 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat

memberikan manfaat bagi anak didik dapat meningkatkan pemahaman bilangan 1–10 cara menyenangkan; bagi Sekolah dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan pendidikan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan Mc. Taggart dalam Paizaluddin (2013:30) yang dilakukan dalam 2 siklus dan 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 orang.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk proses analisis data, peneliti menggunakan metode penelitian dengan berpedoman pada rambu-rambu penelitian hasil belajar peserta didik Taman Kanak-kanak yang dibuat oleh Ditjen Mandas Diknas 2010 dalam Dimiyati (2013:103).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, hasil rata-rata yang diperoleh adalah hanya 10% yang berhasil mengalami peningkatan yang masuk pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), 30 % BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 47.5% MB (Mulai Berkembang) dan 12.5% (Belum Berkembang), Anak dinyatakan mengalami peningkatan kemampuan apabila masuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Dengan demikian penelitian dalam siklus ini dapat dikatakan belum berhasil karena belum mencapai minimal 70% dan akan dilanjutkan

dengan siklus II dengan melakukan perbaikan-perbaikan.

Selanjutnya berdasarkan penelitian Siklus II kemampuan pengenalan bilangan 1-10 mengalami peningkatan, yaitu 40% yang berhasil mengalami peningkatan yang masuk pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), 40 % BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 20% MB (Mulai Berkembang).

Dengan demikian pada siklus II ini terdapat 8 anak yang berhasil, yang artinya 80% dari jumlah anak mengalami perkembangan baik, dengan memiliki kemampuan pengenalan bilangan 1-10.

Hasil penelitian menemukan bahwa ternyata terjadi peningkatan kemampuan pengenalan bilangan 1-10 melalui penggunaan media permainan lego. Sehingga anak yang menjadi subjek dalam penelitian ini sudah mencapai indikator yang diharapkan. Dengan demikian, dari hasil penelitian memperhatikan bahwa guru hendaknya menggunakan media permainan dalam pembelajaran.

Hasil dari tindakan yang dilakukan selaras dengan pendapat Dienes dalam Runtukahu (2014:71) bahwa tiap konsep atau prinsip matematika yang diajarkan dalam bentuk konkret akan lebih dipahami anak, dan proses belajar dapat ditingkatkan dengan bermain. Sesuai dengan pengertian media secara luas menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely yang dikutip Musfiqon (2012:26) yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang baru.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan pengenalan bilangan 1-10 dapat dilakukan melalui

media permainan lego. Dengan demikian masalah yang ditemui dapat di atasi dengan penggunaan media permainan lego.

Dari dua siklus yang telah dilaksanakan memperoleh hasil yang berbeda. Pada siklus I, hanya 40% untuk itu penelitian dilanjutkan pada siklus ke II dengan perbaikan-perbaikan dari kekurangan yang ditemukan pada siklus I dan ternyata mendapat hasil sesuai harapan terjadi peningkatan 80%. Hal ini menunjukkan kenaikan 40%.

Dengan demikian telah membuktikan bahwa untuk meningkatkan kemampuan pengenalan bilangan 1-10 dapat dilakukan melalui penggunaan media permainan lego.

KESIMPULAN

Dari pembahasan hasil penelitian tindakan kelas ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan bilangan 1-10 pada anak lebih efektif dilakukan sambil bermain, dimana anak didik mendapat pengalaman main untuk pemahaman konsep dengan menggunakan benda konkrit dalam hal ini permainan lego, sambil mengenal bentuk lambang bilangan, membilang, mengurutkan dan menghubungkan bilangan dengan benda-benda.

Dengan menggunakan media permainan lego berdasarkan hasil penelitian terlihat ada peningkatan yang sangat baik dengan persentase dari siklus I sebesar 30% Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 10% Berkembang Sangat Baik (BSB) dan meningkat pada pelaksanaan siklus II sebesar 40% Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 40% Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal ini

kemampuan pengenalan bilangan 1-10 disarankan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran dan alat-alat permainan yang menyenangkan dan menarik bagi anak didik dalam proses pembelajaran. Dan bagi pihak sekolah kiranya dapat menciptakan dan menyediakan lingkungan belajar dan sarana prasarana sekolah yang lebih lengkap, sehingga dapat membantu kelancaran proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada PAUD*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kamtini, dkk. 2004. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Paizaluddin, Ermalinda. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Alfabeta
- Syaiful Bahri Djamarah, MAg, Azwar Zain, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.