



## **Penggunaan Permainan *Playdough* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun di TK Bahrul Ulun Mopuya**

Elik Jatiningsih

Prodi PG-Paud, FIP, Universitas Negeri Manado

[Elikjatiningsih@gmail.com](mailto:Elikjatiningsih@gmail.com)

---

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk mendapatkan gambaran bagaimana penggunaan permainan playdough dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka. Metode ini digunakan dalam pembentukan dalam bentuk penelitian. tindakan kelas yang terdiri dari 4 tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, 4) Repleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik di TK yang berjumlah 15 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I 53,33% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 10 anak 66,67%. Hasil siklus II terlihat bahwa hasil pembelajaran sudah mencapai ketuntasan belajar anak dimana tingkat perkembangan anak berada pada tingkat berkembang sangat baik (BSB) dan dinyatakan berhasil. Kesimpulannya bahwa penggunaan permainan playdough dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka di TK Bahrul Ulun Mopuya.

Kata Kunci : Permainan playdough, Mengenal angka 1 - 10

### **Abstract**

*This study aims to get an idea of how the use of playdough can improve the ability to recognize numbers. This method is used in the formation in the form of research. Class action which consists of 4 stages, namely: 1) Planning, 2) Implementation, 3) Observation, 4) Relection. This research was conducted in 2 cycles. The research subjects were 15 students in kindergarten. The results showed that in the first cycle it was 53.33% and in the second cycle it increased again to 10 children 66.67%. The results of cycle II show that the learning outcomes have reached children's learning completeness where the level of child development is at the very well developed level (BSB) and is declared successful. The conclusion is that the use of playdough games can improve children's ability to recognize numbers at TK Bahrul Ulun Mopuya..*

*Keywords : Playdough game, recognize numbers 1 - 10*

---

## PENDAHULUAN

Sejak usia tiga tahun, minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Disekitar lingkungan kehidupan anak bentuk angka seringkali ditemui dimana – mana misalnya jam dinding, mata uang dapat dikatakan angka ada di mana – mana, dalam hal ini angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari – hari. Pada saat inilah konsep angka mulai diperkenalkan pada anak.

Dalam pedoman pembelajaran permainan konsep mengenal angka permulaan di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa konsep mengenal angka merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari - hari, terutama konsep angka yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pada anak usia 4 tahun, mereka dapat menyebutkan urutan angka 1 – 10. Sedangkan usia 5 atau 6 tahun dapat menyebutkan urutan angka sampai 100. Sri Ningsih (2008: 80) mengungkapkan bahwa; kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (*route counting/rational counting*).

Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda – benda kongkrit. Munawir Yusuf (2003: 128) menjelaskan “bahwa berhitung sebagai sarana komunikasi untuk mengatasi berbagai masalah kehidupan sehari - hari. Tidak ada perilaku dalam kehidupan sehari – hari yang tidak memerlukan kemampuan berhitung atau membilang”. Sedangkan menurut Lestari KW. (2011: 20) Untuk mengenalkan konsep angka pada anak usia dini dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: 1) membilang, yaitu

menyebutkan bilangan berdasarkan urutan, 2) mencocokkan setiap angka dengan benda yang sedang dihitung, 3) membandingkan antara kelompok benda satu dengan kelompok benda yang lain untuk mengetahui jumlah benda yang lebih banyak, lebih sedikit, atau sama.

Anak – anak mulai dapat mengembangkan pemahamannya tentang konsep angka bila mereka diajak menggunakan angka – angka dalam berbagai kegiatan sehari - hari. Misalnya mengajak anak menyanyikan lagu yang memuat angka seperti lagu Satu - satu, meminta tiga anak untuk membantu menata meja makan atau meletakkan alat /bahan main.

## METODE

Metode penelitian di laksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri atas 4 alur penelitian yaitu : 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, 4) Refleksi. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi yaitu digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas anak dalam proses belajar mengajar di kelas dan dokumentasi digunakan untuk melengkapi bahkan memperkuat hasil dari observasi.

Analisi dilakukan sejak awal pada setiap aspek kegiatan penelitian. Jenis data yang dikumpulkan yakni data kualitatif dimana berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang tingkat pemahaman pada terhadap metode belajar dengan cara bermain playdough.

Subjek penelitian tindakan ini adalah anak usia 3-4 tahun di TK Bahrul Ulun Mopuya, dengan jumlah anak 15 orang terdiri dari 9 orang laki – laki dan 6 orang perempuan. Adapun yang diteliti adalah Penggunaan permainan playdough untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 – 10.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Jadi pada siklus I terdapat 8 anak yang berhasil yaitu 53,33% atau dari 15 siswa hanya ada 8 orang yang mencapai keberhasilan sehingga hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan belum sepenuhnya dipahami anak karna itu perlu dilanjutkan pada pembelajaran siklus II.

Pada siklus II ini tahap yang dilakukan seperti pada siklus I tapi difokuskan pada perbaikan hal – hal yang terjadi pada siklus I. Pencapaian pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata – rata dari 53,33% menjadi 66,67% atau dari 15 anak semua sudah bisa mengenal angka 1 – 10 dengan mencapai hasil yang baik.

Pembahasan hasil penelitian yang dilakukan lebih difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II dengan mengikuti 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi. Pada pelaksanaan tindakan siklus I dimana proses pembelajaran dapat dikatakan belum berhasil sesuai harapan. Hal ini dapat diamati pada aktivitas belajar anak yang belum menunjukkan perhatian dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Disini tampak jelas bahwa anak mengalami kesulitan dalam menerima materi pembelajaran yang disajikan guru menggunakan permainan playdough karena merupakan hal yang baru bagi anak. Dalam hal ini guru terlalu fokus pada pelaksanaan pembelajaran dengan mengikuti langkah – langkah permainan playdough tanpa mempertimbangkan kemampuan anak dalam mengikuti proses pembelajaran yang diterapkan guru dan hal ini sangat mempengaruhi kondisi kelas sehingga berdampak pada hasil pencapaian belajar anak yang hanya 53,33%.

Pada pembelajaran siklus II dengan memperhatikan hambatan – hambatan yang terjadi pada pembelajaran pada siklus I maka guru berupaya melakukan perbaikan pada siklus II dengan penyajian materi pembelajaran lebih memperhatikan dan menyesuaikan kemampuan anak dalam mengikuti prosedur permainan playdough. Sehingga dari hasil evaluasi dari proses pembelajaran berlangsung nampak jelas pencapaian keberhasilan belajar anak mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan yaitu 66,67%.

Peningkatan kemajuan belajar anak sangat dipengaruhi oleh hasil identifikasi terhadap hambatan – hambatan yang terjadi pada pembelajaran siklus I dan dilakukan perbaikan pada siklus II.

Hasil pada siklus ini didukung oleh teori yang dikemukakan oleh (Angaraini, 2013) menyatakan bahwa permainan playdough adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak.

Selain itu permainan playdough adalah permainan yang murah dan sederhana yang dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan berkreasi anak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian adalah pada pembelajaran siklus I dinyatakan belum berhasil dengan pencapaian belajar anak masih dibawah nilai rata – rata 53,33% yang mengharuskan adanya perbaikan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II mengalami peningkatan hasil belajar dengan pencapaian 66,67% sehingga dinyatakan berhasil sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan

permainan playdough dalam kegiatan pembelajaran ternyata dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 – 10 anak usia dini 3-4 tahun di TK Bahrul Ulun Mopuya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adityasari, Anggraini. (2013). *Main Matematika Yuk*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sri Ningsih. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas
- Yusuf, Munawir. Dkk. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Dengan Problem Belajar*. Solo: Tiga Serangkai
- Lestari KW. (2011). *Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.