

PENERAPAN MEDIA QUIET BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-10

Diana Lutfiahtul Rosiqoh¹, Ifa Aristia Sandra Ekayati^{2*}

^{1,2} Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: sandrachemistry86@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran kognitif dengan menerapkan metode bermain merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Akan tetapi keberhasilan kegiatan pengembangan kognitif masih kurang optimal, sehingga peneliti merasa tergugah untuk menciptakan model pembelajaran yang lebih menarik dan tepat. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk mengetahui hasil belajar anak didik KB Aisyiyah Karangagung dalam mengenal konsep bilangan 1-10 setelah diterapkannya metode bermain dengan menggunakan media quiet book. Mengetahui efektifitas penggunaan media batu kerikil terhadap kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 dan untuk memperbaiki serta meningkatkan praktek pembelajaran dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu studi pendahuluan, perencanaan, pelaksanaan, perbaikan, dan refleksi. Sasaran penelitian adalah anak didik KB Aisyiyah Karangagung. Data yang diperoleh dari hasil penelitian melalui observasi percakapan dan penugasan. Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar untuk mengenal konsep bilangan 1-10 dan efektifitas penggunaan media quiet book dengan dibarengi bermain adalah lebih baik dari pada hasil belajar dan minat anak sebelum menggunakan model pembelajaran tersebut itu terbukti ditandai dengan peningkatan penguasaan pada indikator-indikator kemampuan kognitif anak dari siklus I ke siklus II yaitu kemampuan untuk membilang atau menyebutkan urutan bilangan 1-10, mengenal konsep bilangan dengan benda 1-10, menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. Anak terlihat lebih aktif, riang dan senang melakukan dalam mengikuti kegiatan atau pembelajaran.

Kata Kunci: Kemampuan Membilang, Media Quiet Book

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Salah satu yang dikembangkan dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman kanak-kanak disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan memperbandingkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan, salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. juga diberikan secara berkesinambungan atau terus menerus sampai anak benar-benar telah memahami konsep yang diajarkan [1].

Ada beberapa aspek perkembangan anak yang harus di stimulasi antara lain yaitu aspek

moral dan agama, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek fisik motorik, aspek seni. Proses kemampuan berhitung pada anak sangat berkaitan dengan perkembangan kognitif, aspek kognitif ini sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan berfikir anak dapat memproses kembali apa yang telah diajarkan guru ke anak, dari sini anak mulai terbiasa mengembangkan kemampuan logika matematis (menenal angka, mengurutkan angka, menjumlahkan) dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengurutkan benda dari bentuk dan ukuran, serta menuntun anak menjadi individu yang mempunyai kemampuan berfikir secara tepat dan teliti.

Pada proses perkembangan pada anak usia dini, awalnya anak tidak mengenal lambang bilangan, besar kecil ukuran bilangan dan operasi bilangan matematis lainnya. Anak secara bertahap akan belajar tentang simbol simbol angka dan lambat laun akan bisa mengurutkan bilangan terkecil sampai yang terbesar di mulai dari menirukan, menempel

dan menulis kembali simbol simbol matematis yang telah di ajarkan oleh pendidik [2].

Anak secara bertahap akan belajar tentang ukuran bilangan sesuai dengan kapasitas perkembangan mentalnya, perkembangan selanjutnya anak akan menghubungkan benda-benda atau objek nyata di depannya dengan simbol simbol matematis, sebagai contoh, sebuah apel akan di beri simbol "1", dan dua apel akan di beri simbol "2", selanjutnya tiga apel akan di beri simbol "3" dan seterusnya .

Seperti dalam ungkapan piaget "agar anak usia dini bisa belajar berfikir secara logis dan matematis, para pendidik dan orang tua harus mulai mengajarkan anak tentang konsep dasar matematik, sehingga perkembangan anak bisa berjalan secara baik dan maksimal dalam [3]

Salah satu aspek yang perlu di kembangkan pada anak usia dini adalah pengenalan lambang bilangan, Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengetahui lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik. Tahap mengenal lambang bilangan dimulai dari mengenalkan konsep bilangan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan mengenalkan lambang bilangan. Mengenalkan lambang bilangan juga dilakukan melalui proses pengamatan yang melibatkan sensorimotor anak, ingatan yang berupa hafalan dan yang terakhir tahap pemecahan masalah, pengurangan, perkalian serta pembagian.

Dengan berbagai factor pentingnya konsep dasar berhitung dalam kehidupan manusia maka akan sangat penting untuk mengajarkan konsep dasar berhitung dan memperkenalkan simbol simbol angka pada anak. Pengenalan lambang bilangan dapat di pratikkan melalui media-media yang menarik perhatian anak. Karena penggunaan media yang tepat akan sangat berpengaruh kepada pemahaman anak terhadap konsep yang di pelajari.

Media pembelajaran secara tidak langsung akan menjadi perantara pesan pada anak yang di sampaikan agar anak bisa menerima dengan tepat dan senang, karena di media ini anak bukan hanya berkuat dengan kegiatan akademik saja, namun anak juga bisa

merasakan sensasi bermain dalam kelas. Pada nyatanya sebagian besar pendidik masih menggunakan media buku untuk mengajarkan konsep dasar bilangan. Media pembelajaran buku tersebut memuat tulisan simbol simbol angka [4].

Dari hasil wawancara peneliti kepada Bu Septriana Nurhidaya, S.Pi selaku pengajar dan kepala sekolah di KB Aisyiyah Karangagung menuturkan, bahwa pembelajaran dalam mengenal simbol-simbol angka kepada anak KB (3-4 tahun) masih menggunakan media buku sehingga anak terkesan bosan dan tidak optimal, beliau menuturkan bahwa beberapa anak di kelas belum dapat mengurutkan simbol simbol angka secara tepat dan benar.

Lembaga tersebut memiliki permasalahan terkait dengan media yang di gunakan untuk mendukung pembelajaran pengenalan lambang bilangan pada anak. Berdasarkan uraian di atas, perlu adanya inovasi pengembangan media pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak. Media "*Quiet Book*" dapat menjadi pembelajaran yang inovatif untuk anak, beberapa keunggulan media "*Quiet Book*" di bandingkan media buku yang di gunakan oleh pendidik.

Media "*Quiet Book*" adalah media 3 dimensi yang terbuat dari brinder yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi bermacam-macam kegiatan anak-anak seperti mengenal lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, berhitung, dll yang bersifat edukatif.

Berdasarkan dari pemaparan di atas maka peneliti akan mengembangkan media "*Quiet Book*" sebagai bahan ajar dalam pengenalan lambang bilangan kepada anak usia dini, peneliti sangat berharap dapat memberika inivasi dan solusi untuk mendukung perkembangan kognitif anak terutama dalam pengenalan lambang bilangan.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut pengertiannya, penelitian tindakan kelas adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan. Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan kelas adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran [5]

Model yang digunakan adalah model Kemmis dan Taggart, yakni model penelitian tindakan yang telah dikembangkan dari model Kurt Lewin yang terdiri dari 4 komponen meliputi (1) perencanaan (*planning*), (2) aksi/tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflekting*).

Penelitian ini dilaksanakan di KB Aisyiyah Karangagung Palang. Proses penggunaan media dadu dalam pengenalan konsep bilangan terhadap anak KB Aisyiyah Karangagung Palang.

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan penelitian yakni berupa, (1) peningkatan kreativitas anak, dan (2) efektivitas proses pembelajaran dengan metode berhitung. Dengan menggunakan metode tersebut maka langkah selanjutnya adalah menyusun instrumen pengumpulan data berupa:

Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data berupa tingkat motivasi belajar anak. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru yang menunjukkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Jika observasi menunjukkan hasil yang tinggi maka pembelajaran dapat dikatakan berjalan efektif. Lembar temuan adalah instrumen yang digunakan untuk merekam kejadian atau indikator baik itu penemuan positif maupun penemuan negatif. Lembar daftar temuan mencatat kejadian-kejadian penting sebagai data pendukung penelitian.

Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data digunakan melalui teknik/metode, diantaranya adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian baik secara langsung ataupun tidak langsung. Observasi digunakan untuk mengetahui pelaksanaan proses belajar mengajar. Untuk mengetahui minat anak dalam proses belajar, observasi penelitian dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan baik pada siklus 1 maupun siklus 2.

2. Dokumentasi

Dilakukan sebagai bukti adanya pelaksanaan kegiatan penelitian untuk menggambarkan suasana kelas atau untuk ilustrasi episode tertentu pada waktu pembelajaran berlangsung, dan berisi silabus, tema, serta RKH (Rencana Kegiatan Harian).

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu observasi, hasil catatan lapangan, dokumentasi pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya. Mengacu pada pendapat tersebut, maka analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data. Data penelitian yang terkumpul dianalisis dengan model alir (*flow model*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini di deskripsikan data sebelum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan permasalahan-permasalahan yang penulis temui dalam pembelajaran mengenal bilangan, permasalahan yang ditemui nantinya di susun dalam perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan selanjutnya dilakukan refleksi.

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Kegiatan Harian (RKH), bahan atau alat permainan. Selain itu juga dipersiapkan lembar angket, observasi aktivitas siswa, lembar observasi guru, dan lembar daftar temuan sebagaimana terlampiran.

Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat atau observator adalah rekan peneliti. Adapun proses mengajar mengacu pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagaimana terlampir dalam lampiran 4 skripsi ini. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Untuk mendukung hasil data observasi, peneliti menggunakan angket untuk orang tua tentang aktivitas anak di rumah.

Pada bagian ini, didapatkan data hasil ketuntasan individu, langkah selanjutnya menentukan tingkat ketuntasan kelas. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994, yaitu seorang anak didik telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau 65, dan kelas dikatakan tuntas apabila nilai kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari satu sama dengan 65%.

Langkah selanjutnya, nilai atau skor subjek penelitian dianalisa untuk mengetahui ketuntasan kelas. Untuk mengetahui tingkat ketuntasan kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{ketuntasan kelas} = \frac{\text{jumlah individu tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Keterangan:

Ketuntasan kelas = jumlah yang menunjukkan tingkat ketuntasan individu pada subjek penelitian dalam satu kelas.

Jumlah individu tuntas = jumlah anak yang tuntas belajar atau mendapat skor $\geq 65\%$

Jumlah siswa keseluruhan = Jumlah subjek penelitian

Ketuntasan kelas menggunakan acuan Standar Penilaian yang diterbitkan oleh Depdikbud., yaitu 85% dari jumlah peserta didik dalam 1 (satu) kelas mendapat skor $\geq 65\%$

KESIMPULAN

Pada anak Kelompok A TK PKK BANJARWORO Kecamatan Bangilan Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2016/2017 dalam kemampuan membilang pada penerapan permainan kartu angka, skor akhir hasil belajar adalah pada Pra siklus jumlah anak yang tuntas adalah 17 anak atau 47%, pada siklus I jumlah anak yang tuntas adalah 20 anak atau 53%, dan pada siklus II jumlah anak yang tuntas adalah 35 anak atau 92%. Pada siklus II ini mengalami peningkatan yaitu 92% atau tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. D. Permata, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun," *PINUS J. Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2020.
- [2] I. A. S. Ekayati and D. I. Efendi, "Implementasi Model Pembelajaran Modified Inquiry pada Konsep Pengenalan Warna Anak Usia Dini," *Tarbiyatuna Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2019.
- [3] S. Suyanto, "Dasar-dasar pendidikan anak usia dini," *Yogyakarta Hikayat Publ.*, 2005.
- [4] I. F. A. A. S. EKAYATI and D. FITRIANI, "Meningkatkan Keterampilan Sains Dalam Analisis Beragam Rasa Melalui Media Bahan Alam."

- [5] S. Arikunto, "Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 2," *Jakarta Bumi Aksara*, 2012.