

PENERAPAN MEDIA TUTUP BOTOL UNTUK MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 PADA ANAK KELOMPOK A KB MANBAUL HUDA DESA KUNIR KEC. PLUMPANG KAB. TUBAN TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Tartila Afshoch^{1*}, Risma Nugrahani²

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

*Email: tartyla01@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 kelompok A dalam mengenal konsep bilangan 1-10 setelah diterapkannya metode bermain dengan menggunakan media tutup botol. 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 Manbaul Huda Desa Kunir Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2019/2020. 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 tutup botol 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 1-5, 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: media tutup botol, mengenal konsep bilangan

PENDAHULUAN

Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di *Play Group* (PG) tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif anak, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan [1].

Beberapa faktor yang menjadi penyebab terjadinya hasil belajar dengan mengenal konsep bilangan 1-10 PG insan teladan salah satunya adalah ketidak tepatan penggunaan modul pembelajaran yang diterapkan guru. Pola pembelajaran seperti itu harus diubah dengan cara yang tepat dan menyenangkan. Karena pada anak usia PG adalah masa yang sangat tragis untuk mengenalkan jalur berhitung di jalur matematika sebab anak usia

PG sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

Disini pendidik merasa gagal untuk mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak didik karena dari 16 siswa PG hanya 60% yang mampu mengenal konsep bilangan 1-10 dengan benar dan itu terlihat dari beberapa peserta didik yang mencari perhatian, mengacuhkan, mengindahkan konsentrasi dan bahkan lebih memilih bermain sendiri dan tidak memperhatikan guru.

Untuk mengantisipasi masalah itu guru dituntut mencari dan menemukan suatu cara untuk mengatasi masalah di atas sehingga dalam kegiatan pengenalan konsep bilangan 1-10 Kelompok A KB Manbaul Huda bisa diterima dengan menyenangkan. Peran guru dalam proses belajar mengajar sangatlah penting, guru sebagai salah satu faktor penentu pencapaian prestasi belajar anak, oleh sebab itu kemampuan guru harus benar-benar baik. Salah satu kemampuan komponen kemampuan guru

dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah penguasaan metode mengajar. Dalam hal ini penggunaan metode mengajar, guru sebaiknya menyesuaikan dengan situasi, bahan pelajaran dan tujuan yang hendak dipakai dalam proses belajar mengajar.

Setiap metode memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing, jadi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar harus mampu menguasai beberapa metode dan terampil dalam berbagai kesempatan. Anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu yang ia pelajari itu menyenangkan dan mengasyikkan. Mempelajari ilmu pengetahuan alam dan matematika tidaklah demikian sulit dan biasanya lebih sukses bekerja sendiri [2].

Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memecahkan masalah yang diungkapkan diatas adalah menerapkan namun metode bermain dengan menggunakan media batu kerikil merupakan pendekatan pembelajaran peserta didik untuk mengenal konsep bilangan 1-10. Dengan demikian metode bermain dengan media batu kerikil sangatlah membantu peserta didik dalam memahami konsep bilangan 1-10.

METODE PENELITIAN

A. Rancangan 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 [3].

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini lebih tepat mengarah pada penelitian deskriptif eksperimen, dikatakan deskriptif karena (a) penelitian di mulai dari mencari informasi keadaan sesuatu dalam rangka mencari kelemahan dengan mendeskripsikan hal-hal yang terkait dengan kelemahan tersebut. (b) Selama penelitian tindakan kelas berlangsung, peneliti mengamati terjadinya tindakan kemudian mendeskripsikannya, dikatakan eksperimen karena bertujuan mengetahui dampak dari suatu perlakuan yaitu mencobakan sesuatu, lalu dicermati akibat dari perlakuan tersebut [3].

Sedangkan 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*).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di KB Manbaul Huda Desa Kunir Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian dilakukan selama bulan Maret-Mei 2020.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak didik kelompok A KB Manbaul Huda Desa Kunir Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 20 anak.

D. Instrumen Pengumpulan Data

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 Lembar observasi aktivitas guru. 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.

E. Teknik/Prosedur Pengumpulan Data

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).

F. Teknik Analisis Data

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*), yaitu tahap (1) mereduksi data, (2) menyajikan data, dan (3) menarik kesimpulan serta verifikasi [5-8].

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi terhadap kreativitas anak melalui pengenalan bilangan dengan menggunakan media dadu diperoleh data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data kualitatif berupa hasil observasi yang dilakukan pada setiap tahap kegiatan.
2. Data kuantitatif berupa hasil atau prestasi belajar yang didapatkan oleh anak dalam melakukan proses pembelajaran dengan model belajar sambil bermain.

Peneliti menentukan prosedur penelitian fisik motorik halus berdasarkan pedoman penilaian kurikulum 2004 TK/RA sebagai berikut:

Dalam menentukan prosentase pengembangan kemampuan mengenal bilangan, peneliti menggunakan rumus:

a. Ketuntasan anak

$$\frac{\text{jumlah nilai yang di capai anak} \times 100}{\text{Nilai maksimal}}$$

Anak individu dianggap tuntas jika daya serap peserta didik mencapai 65% .

b. Ketuntasan kelas

Ketuntasan kelas digunakan untuk mengetahui daya serap anak dalam satu kelas terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{jumlah nilai anak} \times 100\%}{\text{jumlah anak}}$$

Anak secara berkelompok dianggap tuntas belajar jika ketuntasan kelas mencapai 85% dari jumlah anak yang mencapai daya serap 65%.

Berdasarkan metode dan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di atas penulis mengharapkan anak lebih mengenal tentang bilangan dan mendapatkan hasil atau prosentase yang diharapkan baik bagi semua pihak [8-10].

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Pra Survey

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

B. Deskripsi dan interpretasi hasil penelitian

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagaimana terlampir pada lampiran 4, bahan atau alat permainan. Selain itu juga dipersiapkan lembar angket, observasi aktivitas siswa, lembar observasi guru, dan lembar daftar temuan sebagaimana terlampiran.

b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan di kelas Kelompok A KB Manbaul Huda Desa Kunir Kecamatan Baureno Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 20 anak. 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.

c. Tahap Observasi

Pelaksanaan observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar untuk siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 20 maret 2020 di kelas kelompok A. Observasi ini dilakukan berkolaborasi antara peneliti dan rekan peneliti.

Tabel 1. Rekapitulasi Data-Data Penelitian

| No | Siklus | Hasil penelitian |
|----|------------|------------------|
| 1. | Pra siklus | 40 |
| 2. | Siklus 1 | 65,78 |
| 3. | Siklus 2 | 86,66 |

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Dengan menggunakan media *playdough* dapat meningkatkan kreativitas dalam membentuk aneka binatang pada anak Kelompok A KB Manbaul Huda Desa Kunir Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2019/2020. Ketuntasan belajar peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari data pra survey ketuntasan kelas 40% dan siklus I ketuntasan kelas meningkat menjadi 65,78%. Dan setelah dilaksanakan perbaikan tindakan siklus II meningkat menjadi 86,66% . dan kelas dikatakan tuntas

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004. Standart Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- [2] Anwar Desi. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Surabaya: Karya Abdi Tama.
- [3] Arikunto. Suharsimi, 2007. *penelitian tindakan kelas*. Jakarta : Bumi aksara.
- [4] Deporter, Bobbi. 2004. *Quantum Learning: The jenius in you (Quantum learning: Membiasakan Belajar nyaman dan menyenangkan*. Bandung: Bandung Kaifa

- [5] Musfiroh. 2004. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah (Stikulasi Multiple Intelligen Ces Anak Usia Dini)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Subdit PGTK dan PLB
- [6] Ibrahim, dkk. 2001. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- [7] Kemmis dan Taggart. 1988. *Model Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Based Action and Research)*.
- [8] Mansur. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [9] Moeslihatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [10] Nawawi, Hidari. 1985. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.