

PERAN PERMAINAN BALOK SEBAGAI UPAYA MENANAMKAN KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA DINI DI TK PLUS AT-TAQWA

Muhammad Lukman Haris Firmansah

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe

e-mail : sfirmans@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai peran dan efektifitas permainan balok dalam pembelajaran bermain area sebagai upaya menanam konsep bilangan pada anak usia dini di Plus TK Plus At-Taqwa Brondong-lamongan. Permainan balok dipilih berlandaskan karakteristik yang ada yaitu konkret. Permainan balok juga mudah diamati dari segi bentuk dan ukuran. Untuk mengetahui peran dan efektifitas dari permainan balok digunakan metodologi penelitian deskriptif kualitatif. Metodologi deskriptif kualitatif digunakan untuk mencari data atau informasi mengenai peran permainan balok serta tingkat efektifitasnya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pengamatan dan wawancara. Data dari pengamatan didapatkan kesimpulan bahwa permainan balok sangat tepat digunakan untuk menanamkan konsep bilangan. Sedangkan melalui data wawancara didapatkan data sebagai berikut anak menyukai permainan balok mencapai 100%, anak dapat menunjukkan angka mencapai 100%, anak dapat membilang angka menggunakan permainan balok mencapai 60%, anak dapat menunjukkan angka selanjutnya mencapai 100%, dan anak dapat menunjukkan angka selanjutnya pada butir pertanyaan kelima mencapai 100%. Berdasarkan data tersebut peran permainan balok dalam pembelajaran bermain area sebagai upaya penanaman konsep bilangan sudah cukup efektif.

Kata kunci: Permainan Balok, Bermain Area, Konsep Bilangan

Abstract

This study aims to assess the role and effectiveness of the beams in the learning game playing area in an attempt to plant a concept of numbers in early childhood kindergarten-Plus At-Taqwa Brondong lamongan. Game beam selected based on characteristics that exists is concrete. Game beam also observable in terms of shape and size. To determine the role and effectiveness of game blocks used descriptive qualitative research methodologies. The methodology used for the qualitative descriptive data or information regarding the role of the game and the level efektifitasnya beam. Data collection techniques in this study using observations and interviews. Data from the observations was concluded that the game is very precise beam is used to instill a concept of numbers. Meanwhile, through the interview data obtained following data children love playing beam reaches 100%, the child can show the number reaches 100%, the child can count the numbers using the game the beam reaches 60%, the child can show the next number reaches 100%, and the child can show the next number the fifth question in point reached 100%. Based on these data blocks in the learning game role playing area as instill a concept of numbers has been quite effective.

Keywords: Tile Games, Play Area, Concept Number

PENDAHULUAN

Proses pendidikan dan pembelajaran hendaknya diberikan kepada anak sejak dini. Pendidikan anak lebih menekankan pada penanaman nilai-nilai serta pembentukan pengetahuan dan ketrampilan pada anak. Proses pendidikan pada anak usia dini dilandaskan pada beberapa prinsip yaitu belajar sambil bermain. Prinsip tersebut merupakan proses manipulasi dari lingkungan belajar ke lingkungan bermain. Proses manipulasi lingkungan memungkinkan anak dapat bermain sesuai dengan minat dan bakatnya.

Prinsip belajar sambil bermain merupakan upaya yang digunakan para pemerhati anak agar terciptanya belajar sepanjang hayat. Prinsip tersebut sering mempengaruhi proses pembelajaran di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini meliputi penggunaan pendekatan dan model. Selain pendekatan dan model, prinsip tersebut juga mempengaruhi pengaturan lokasi atau pengelolaan lingkungan pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran berbentuk area merupakan pengaturan ruang kelas berdasarkan minat. Area ditandai dengan nama sederhana sehingga dapat memberikan pengertian kepada anak seperti area buku, area rumah dan didefinisikan secara jelas. (Utami dkk, 2013 :18)

Bermain area merupakan model yang digunakan dalam pembelajaran agar prinsip bermain sambil belajar dapat tercapai. Bermain area ditujukan agar anak dapat dengan mudah bereksplorasi dengan benda-benda yang konkret sesuai dengan minatnya. Variasi bahan-bahan pelajaran juga sering terjadi dalam area bermain. Melalui permainan yang diatur secara area/bermain area, anak merasa berada dalam dunianya. Dalam konsep pengelolaan lingkungan belajar tersebut, guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran.

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti menggunakan lembar observasi, pemilihan permainan/media pada area balok sudah dapat dikatakan tepat berdasarkan teori dan sumber yang ada. Aspek yang diamati pada lembar pengamatan yaitu (1) kaitan media/permainan dengan materi pelajaran, (2) kaitan media/permainan dengan tahap perkembangan anak, (3) pemilihan rangsangan belajar dalam media/permainan, dan (4) alasan pemilihan media/permainan. Berkaitan hal tersebut permainan/media belum dilakukan penilaian mengenai efektifitas permainan/media dalam proses pembelajaran.

Permainan sering diartikan sebagai pengaturan terhadap pekerjaan-pekerjaan yang dapat dilakukan dan dianggap menyenangkan oleh anak. Pada area bermain balok, permainan yang digunakan dari bahan balok dengan bentuk beraneka ragam. Penamaan area bermain sering kali mengikuti tipe permainan yang digunakan. Permainan/media berbentuk balok, sering digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak. Salah satu materi yang terkait dalam pengembangan kognitif adalah matematika (Suyanto, 2005: 156).

Matematika pada anak usia dini dipahami sebagai suatu pembelajaran tentang membilang angka dan benda. Tim Wikipedia (2012) (http://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_anak_usia_dini) mendefinisikan kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Sedangkan membilang yaitu menghitung dengan menyebut satu per satu untuk mengetahui berapa banyaknya benda. Kemampuan membilang untuk anak usia dini adalah kapasitas seorang anak untuk menghitung dengan menyebut satu per satu untuk mengetahui jumlah benda.

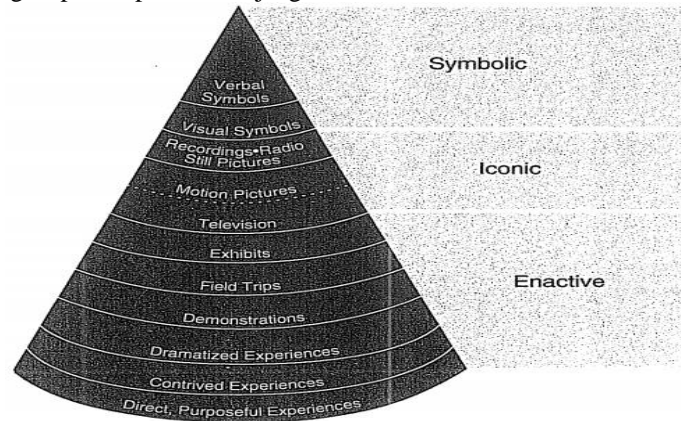
Ditinjau secara prinsip pembelajaran mengenal bilangan dapat dihubungkan dengan situasi nyata. Prinsip-prinsip pembelajaran berhitung tersebut dirancang untuk membentuk sikap, pengetahuan dan keterampilan anak usia dini secara menyeluruh dan mendalam. Prinsip pembelajaran matematika digunakan untuk merancang atau menciptakan kegiatan pembelajaran dikelas.

Bentuk angka merupakan konsep yang abstrak bagi anak, sehingga dalam mengajarkan bilangan dan angka akan lebih baik jika menggunakan media yaitu benda konkret yang menarik. Benda konkret dapat di peroleh di sekitarnya misalnya batu, daun kering, Menurut Rahmawati (2005: 49) pembelajaran melalui benda konkret secara langsung dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang bermakna. mengeksplorasi obyek secara langsung dapat membantu proses belajar anak. Oleh karena itu media pembelajaran sangat bermanfaat untuk menyampaikan pesan kepada anak

Permainan balok berperan sebagai media dalam pembelajaran. Balok sebagai perantara dalam penyampaian konsep bilangan ke anak. Beberapa kelebihan dari media berbentuk balok yaitu bersifat konkret. Sesuai dengan sifatnya yang konkret media tersebut mudah dilihat,

sehingga mudah diingat oleh anak. Proses individu dalam mengingat informasi dalam otak menghasilkan 2 (dua) macam ingatan yaitu ingatan jangka pendek (*short term memory*) dan ingatan jangka panjang (*long term memory*). Pemilihan media yang tepat dapat menunjang

tersimpannya informasi dalam memory otak pada anak. Pemilihan media didasarkan pada kerucut pengalaman dari Edgare Dale, seperti berikut ini



Gambar 1 Dale's Cone of Experience

Berdasarkan pada kerucut pengalaman dari Edgar Dale menjelaskan bahwa media berbentuk balok sudah tepat digunakan untuk mendukung model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung (*direct purposeful experiences*). Model-model tersebut sering kita jumpai dalam pembelajaran yaitu model bermain area ataupun model sentra. Model-model pembelajaran hendaknya memiliki fungsi dan tujuan yang jelas. Fungsi dan tujuan yang dipilih nantinya menentukan tata letak atau pengaturan lingkungan pembelajaran. Selain itu, pada pembelajaran langsung peran media sangat penting, sebab informasi yang sulit diamati maupun dijumpai dapat diganti oleh sebuah media.

Menurut Suyawan (2013:9) mengamati adalah kegiatan yang dilakukan dengan memaksimalkan pancaindra dengan cara melihat, mendengar, membaca, menyentuh, atau menyimak. Selain itu, aktivitas belajar mengamati berkaitan erat dengan konteks situasi konkret atau nyata. Proses mengamati dapat melalui berbagai macam media. Penggunaan media berbentuk balok dapat mengoptimalkan panca indera dan menjadikan konsep lebih konkret.

Dengan mengadakan penelitian di Plus TK Plus At-Taqwa Brondong-Lamongan, diharapkan dapat memberikan gambaran bahwa peran permainan balok sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara penanaman konsep bilangan pada anak usia dini. Serta pemilihan permainan berbentuk balok didasarkan dari berbagai teori dan sumber sesuai

karakteristiknya. Selain itu, penelitian ini digunakan untuk menilai efektifitas permainan balok dalam menanamkan konsep bilangan pada anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana peran permainan balok dalam pembelajaran bermain area sebagai upaya penanaman konsep bilangan pada anak usia dini di Plus TK Plus At-Taqwa ?
2. Apakah peran permainan balok dalam pembelajaran bermain area sudah efektif dalam penanaman konsep bilangan pada anak usia dini di tk at- taqwa ?

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007:3) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pada penelitian ini, metodologi kualitatif digunakan untuk melihat peran permainan balok dalam pembelajaran bermain area sebagai upaya penanaman konsep pada bilangan. Melalui penelitian kualitatif diharapkan dapat mendapatkan kebenaran secara empiris.

Penelitian deskriptif kualitatif memiliki tujuan yaitu untuk mendeskripsikan apa-apa yang sedang dilakukan. Didalamnya ada upaya mendeskripsikan, mencatat, menganalisis dan menginterpretasikan kondisi yang sedang terjadi.

Pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai peran permainan balok dalam bermain area yang merupakan upaya dalam menanamkan konsep bilangan.

Penelitian ini dilaksanakan di Plus TK Plus At-Taqwa Brondong-Lamongan. Alasan dipilihnya Plus TK Plus At-Taqwa Brondong-Lamongan karena TK tersebut merupakan TK percontohan di daerah Brondong-Lamongan. Serta sekolah tersebut sudah menerapkan konsep bermain area sejak tahun 2015.

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua macam, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari wawancara dan data pengamatan. Data tersebut disebut data primer karena data tersebut merupakan deskripsi secara nyata mengenai proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Data tersebut didasarkan pada lembar wawancara dan data pengamatan. Wawancara dan data pengamatan dilakukan kepada beberapa anak dari kelompok yang berbeda pada kelompok bermain area.

Sumber data sekunder berasal dari catatan-catatan dari guru selama proses pembelajaran. Data tersebut bersifat mendukung data primer dalam menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi dalam proses pembelajaran. Sumber data primer dan sekunder didapat pada saat berada dilapangan.

Tahap ini dilakukan agar memperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan pengamatan. Wawancara sebagai upaya menggali informasi dari anak mengenai pemahaman terhadap konsep bilangan dengan metode tanya jawab. Jenis instrument yang digunakan dalam wawancara yaitu wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur merupakan metode tanya jawab yang digunakan untuk mengetahui kemampuan anak melalui butir-butir pertanyaan yang telah direncanakan terlebih dahulu.

Selain melalui wawancara, pengamatan merupakan salah satu cara dalam melihat dan

merekam proses pembelajaran sedang terjadi. Proses pencatatan dilakukan untuk menilai peran permainan balok dalam pembelajaran bermain area. Melalui pengamatan peneliti memahami konteks tersebut secara langsung.

Tahap analisa data merupakan tahap menterjemahkan data-data yang diperoleh pada saat wawancara ataupun pengamatan. Selin itu, data yang diperoleh digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, data berlandaskan analisa induktif artinya peneliti merumuskan dan menyimpulkan berdasarkan pengamatan dari peneliti sendiri. Perumusan tersebut berkaitan fenomena-fenomena yang terjadi dalam pembelajaran. Teknik analisa merupakan salah satu cara dalam perumusan tujuan

Untuk memperoleh keabsahan terhadap data yang diperoleh, peneliti menggunakan metode berikut

1. Ketekunan pengamatan yakni kegiatan yang dilakukan secara terstruktur dan berkesinambungan terhadap segala realita yang ada dilokasi penelitian untuk menemukan cirri-ciri, kelebihan dan ketepatan penggunaan permainan balok dalam menanamkan konsep bilangan
2. Triangulasi data yakni teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data yang terkumpul untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data-data tersebut. Membandingkan data hasil wawancara dan pengamatan. Membandingkan data hasil wawancara dengan dokumen yang berasal dari guru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

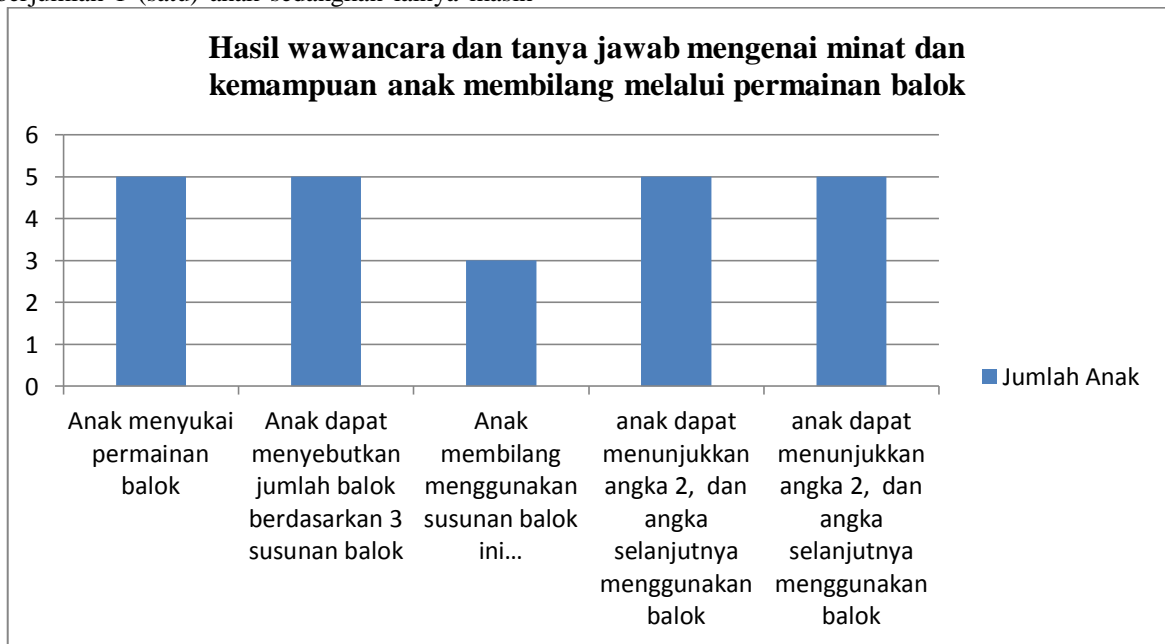
Hasil penelitian diperoleh dari data hasil wawancara dan hasil pengamatan. Data hasil wawancara berisi minat dan kemampuan anak dalam menunjukkan angka dari proses wawancara dan tanya jawab. Berdasarkan dari instrumen wawancara terstruktur didapatkan data, seperti gambar sebagai berikut :

| No | Anak | Deskripsi Jawaban | | | | |
|----|------|----------------------------------|---|---------------------------------|---|---|
| | | Butir pertanyaan ke 1 | Butir pertanyaan ke 2 | Butir pertanyaan ke 3 | Butir pertanyaan ke 4 | Butir pertanyaan ke 5 |
| 1 | Ke-1 | Suka menggunakan permainan balok | Dapat menunjukkan jumlah balok dengan tepat | Membilang dengan lancar | Menunjukkan angka berikutnya dengan benar | Menunjukkan angka berikutnya dengan benar |
| 2 | Ke-2 | Suka menggunakan permainan balok | Dapat menunjukkan jumlah balok dengan tepat | Membilang dengan cukup lancar | Menunjukkan angka berikutnya dengan benar | Menunjukkan angka berikutnya dengan benar |
| 3 | Ke-3 | Suka menggunakan permainan balok | Dapat menunjukkan jumlah balok dengan tepat | Membilang dengan lancar | Menunjukkan angka berikutnya dengan benar | Menunjukkan angka berikutnya dengan benar |
| 4 | Ke-4 | Suka menggunakan permainan balok | Dapat menunjukkan jumlah balok dengan tepat | Membilang dengan terbatah-batah | Menunjukkan angka berikutnya dengan benar | Menunjukkan angka berikutnya dengan benar |
| 5 | Ke-5 | Suka menggunakan permainan balok | Dapat menunjukkan jumlah balok dengan tepat | Membilang dengan lancar | Menunjukkan angka berikutnya dengan benar | Menunjukkan angka berikutnya dengan benar |

Gambar 2 Hasil Wawancara

Dari gambar tersebut dapat dideskripsikan bahwa : (1) ada 5 anak yang mengatakan suka menggunakan permainan balok dari 5 subjek, (2) Kelima anak tersebut dapat menunjukkan jumlah balok dari pertanyaan yang diberikan, (3) Ada sebanyak 3 anak yang dapat membilang dengan lancar, anak lainnya membilang cukup lancar berjumlah 1 (satu) anak sedangkan lainnya masih

terbatah-batah dalam membilang, (4) Kelima anak dapat menunjukkan angka selanjutnya dengan benar dari angka yang ditanyakan, (5) sedangkan pada butir pertanyaan yang terakhir kelima anak tersebut dapat menunjukkan angka selanjutnya dengan benar. Hasil wawancara dan Tanya jawab tersebut disajikan pada diagram batang sebagai berikut.



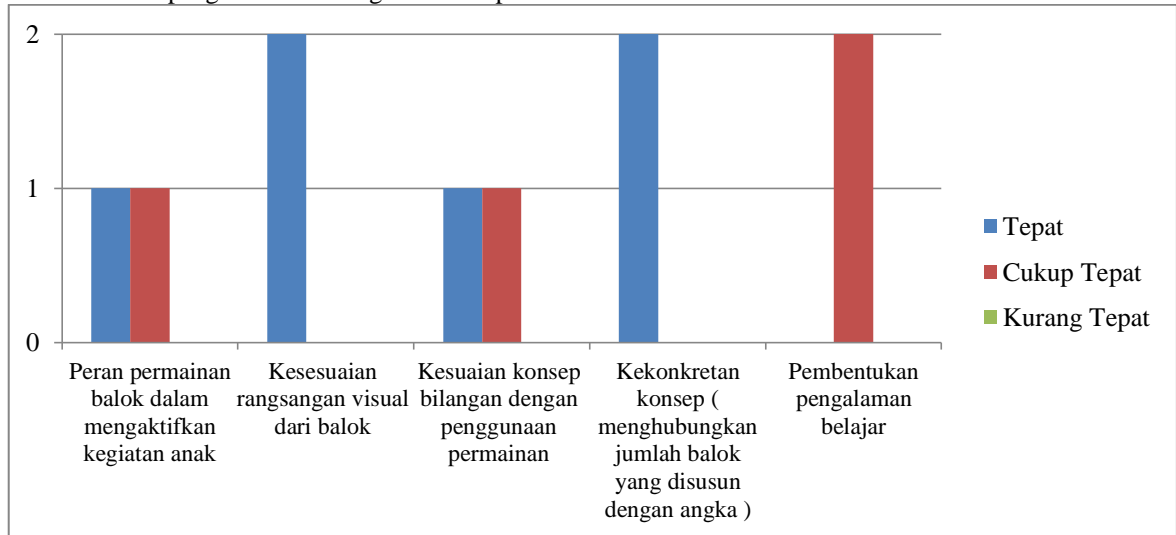
Gambar 3 Hasil wawancara dan Tanya jawab

Berdasarkan setelah wawancara menunjukkan bahwa : (1) pada butir pertanyaan pertama semua anak dapat menjawab dengan persentase 100%, (2) pada butir pertanyaan kedua, kelima anak dapat menjawab dengan benar dengan persentase 100%, (3) pada butir ke tiga

ada 3 anak dapat menjawab dengan lancar hal ini memiliki 60%, (4) pada butir pertanyaan ke empat kelima anak dapat menunjukkan dengan benar, hal ini memiliki persentase 100%, (5) pada butir pertanyaan terakhir anak dapat menunjukkan dengan benar dengan persentase 100%.

Data kedua berasal dari lembar pengamatan. Data hasil pengamatan didapat dari lembar pengamatan yang dilakukan oleh 2 (dua) observer yaitu peneliti dan guru. Data tersebut berbentuk deskriptif dengan skala *likerd* sebagai penentuan skor. Data pengamatan mengarahkan pada

kesimpulan bahwa permainan balok sudah tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bermain area, sehingga peran permainan berbentuk balok sudah jelas secara fungsi dan tujuannya.



Gambar 4 Hasil wawancara dan Tanya jawab dari 2 (dua) Observer

Berdasarkan dari data pengamatan menunjukkan bahwa permainan balok sudah tepat secara pemilihan untuk mengaktifkan aktivitas pembelajaran. Pada aspek kedua menjelaskan bahwa permainan memiliki rangsangan visual yang tepat artinya mudah dilihat atau diamati. Pada aspek ketiga menjelaskan bahwa permainan balok sangat tepat untu menjelaskan konsep bilangan. Pada aspek ke empat dengan sifat balok yang konkret balok dapat dengan mudah untuk menanamkan konsep asosiasi jumlah dengan angka. Pada aspek kelima melalui permainan balok, pengalaman belajar terberntuk sangat baik.

Berdasarkan data pengamatan yang menunjukkan bahwa permainan balok sangat tepat digunakan dalam bermain area dan data wawancara menunjukkan bahwa anak dapat membilang serta menunjukkan angka angka yang ditanyakan. Berkaitan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peran permainan balok dalam pembelajaran area sangat efektif

Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi yaitu membandingkan data pengamatan dengan data wawancara. Dari hasil membandingkan tersebut didapatkan data sebagai berikut :

1. Karena pemilihan permainannya tepat maka pemahaman terhadap konsep bilangan cukup baik

2. Peran permainan sesuai dengan karakteristik permainan dan tahap perkembangan, sehingga permainan diterima sangat baik oleh anak.
3. Peran permainan dalam aktivitas sangat baik

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat pelaksanaan penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Peran permainan balok dalam pembelajaran bermain area sebagai upaya penanaman konsep bilangan sangat signifikan. Hal ini dikarenakan prosedur permainan mengikuti model bermain area dan karakteristik balok dalam menanamkan konsep bilangan sudah sesuai dengan karakteristik anak, sehingga anak dapat menerima dengan mudah konsep tersebut.
2. Berdasarkan analisis data pengamatan dibandingkan dengan data wawancara menunjukkan bahwa permainan balok sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bermain area khususnya menanamkan konsep bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, dkk (2001). *A Taxonomy for Learning and Teaching and Assesing*. New York : Pre Press Company Inc
- Arsyad, Azhar (2011). *Media pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:Referensi jakarta
- Daryanto (2007). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Daryanto (2009). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta : AV Publisher
- Mardapi, D (2012). *Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Litera
- Moleong, Lexy J (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Mundir (2013). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Mustaji, (2013). *Media Pembelajaran*, Surabaya: Unesa Press.
- PPPPTK Matematika Yogyakarta. (2008) *Menyusun Instrumen non tes*. Yogyakarta : PPPPTK
- Rasyid, H., Mansur. (2007) *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung :CV Wacana Prima
- Riyanto, Y. (2007) *Metodologi Penelitian Pendidikan :Kualitatif dan kuantitatif*.Surabaya : UNESA University Press
- Branch, Robert Maribe (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*, Newyork, Springer.
- Sutirna. (2013) *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta : CV Andi Offset
- Sadiman, A.S., Raharjo,R., Haryono, A., danRahardjito. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa
- Silverius, S., (1991) *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*. Jakarta : PT Grasindo
- Stein, M dkk (1997) *Designing Effective Mathematics Instruction Direct Instruction Approach*. New Jersey : Merill
- Sugiono, (2010) *Metode penelitian pendidikan*.Bandung :CVAlfabeta
- Sugiono, (2012) *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta
- Sugiono (2013)*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung :Alfabeta.
- Suyawan, I., dkk (2013) *Pembelajaran Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Matematika (Peminatan) melalui Pendekatan Saintifik*. Jakarta : Dirjen Dikmen
- Utami A. D, dkk (2013) *Modul PLPG Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan