

# Peningkatan Aktivitas dan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan Tradisional Kelompok A Taman Kanak-Kanak Tunas Sari

**Patmah\***

*Taman Kanak-Kanak Tunas Sari Murung Pudak  
Tabalong Kalimantan Selatan*

---

**Terima: 18-09-2017**

**Revisi: 22-10-2017**

**Daring: 30-12-2017**

---

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang peningkatan aktivitas dan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan tradisional. Permainan tradisional dalam penelitian ini adalah bermain congklak. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester 2 bulan Pebruari sampai April tahun pelajaran 2016/2017 dilakukan 2 siklus tindakan dengan 2 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Tempat penelitian ini di Taman Kanak-Kanak Tunas Sari dengan subyek anak kelompok A berjumlah 30 orang, terdiri dari 17 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Aktivitas anak siklus I pertemuan 1 adalah 48% dengan kategori Mulai Berkembang (MB) meningkat pada pertemuan 2 menjadi 60% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 74% dengan kategori Berkembang sesuai Harapan (BSH) dan pada pertemuan 2 mencapai 81% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan juga meningkat pada siklus I pertemuan 1 baru mencapai 48% dengan kategori Mulai Berkembang (MB) meningkat pada pertemuan 2 menjadi 61% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB). Siklus II pertemuan 1 meningkat lagi menjadi 71% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hingga pertemuan 2 mencapai 82% dengan kategori berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan melalui permainan tradisional dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Tunas Sari. © 2017 j-PPras. All rights reserved

**Kata kunci:** Aktivitas, Kemampuan Mengenal Bilangan, Permainan Tradisional

---

\* Korespondensi: patmahtabalong@gmail.com

## A. Pendahuluan

Kegiatan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan meliputi perkembangan nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Mengingat betapa pentingnya kognitif bagi anak usia dini untuk menuju jenjang lebih lanjut, maka peneliti akan mengembangkan aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan kognitif anak TK meliputi kemampuan di antaranya konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Konsep bilangan merupakan awal pengenalan matematika kepada anak karena menjadi dasar pembelajaran matematika selanjutnya. Oleh karena itu penting bagi guru untuk mengembangkan potensi matematika anak sejak dini agar dapat berkembang secara optimal. Salah satu pembelajaran matematika yang harus dimiliki anak adalah mengenal lambang bilangan, karena lambang bilangan merupakan awal pengenalan matematika kepada anak karena menjadi dasar pembelajaran matematika selanjutnya. Mengetahui lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena pada dasarnya kehidupan anak tidak terlepas dari bilangan. Sebagai contoh, banyak sekali aktivitas manusia yang memerlukan bilangan seperti membeli sesuatu harus mengerti bilangan, mengukur berat, tinggi badan dan lain-lain.

Berdasarkan data hasil kemampuan anak Taman Kanak-kanak Tunas Sari pada kelompok A, usia 4-5 tahun, pada tahun pelajaran yang lalu yang berjumlah 20 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Bahwa dari 20 anak yang ada baru 7 orang anak yang sudah dapat mengenal lambang bilangan, sementara 13 anak belum mengenal lambang bilangan. Kurangnya kemampuan anak ini yang ditandai dengan kurangnya kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, menghubungkan lambang bilangan. Faktor penyebab rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan anak dikarenakan guru kurang kreatif, guru memberikan pelajaran yang bersifat akademis, keterbatasan pemberian stimulus yang dilakukan dengan hanya menggunakan lembar kerja anak tanpa mengadakan media yang menarik lain yang bersifat lebih mampu membuat anak aktif dan tidak merasa bosan, hal ini menimbulkan kesan negative terhadap pembelajaran matematika, sehingga dikawatirkan akan

berdampak pada rendahnya hasil belajar pada pembelajaran matematika anak dijenjang pendidikan selanjutnya.

Dengan melihat kenyataan yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Tunas Sari khususnya pada kelompok A perlu diadakan renovasi kegiatan pembelajaran untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Anak akan lebih mudah menyerap segala sesuatu yang dipelajari jika belajar dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Tunas Sari adalah melalui metode bermain sambil belajar. Permainan yang digunakan adalah permainan tradisional

## B. Tinjauan Pustaka

### *Hakekat Pendidikan Taman Kanak-Kanak*

Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah salah satu lembaga pendidikan yang dapat membantu perkembangan kemampuan dasar pada anak dan membantu untuk mempersiapkan anak menempuh pembelajaran ketingkat selanjutnya. Hal ini terealisasi melalui sistem bermain belajar, karena perkembangan secara alami dirangsang tanpa adanya paksaan, semua yang datang dari dalam diri anak itu sendiri, maka melalui bermain tanpa disadari anak sudah belajar banyak hal.

Pembelajaran di taman kanak-kanak disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Hal ini disederhanakan dalam lingkup program program kegiatan di taman kanak-kanak meliputi : Program kegiatan belajar dalam rangka membentuk perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari yang meliputi moral, agama, disiplin, emosi dan kemampuan bersosialisasi. Program kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan yang dipersiapkan oleh guru yaitu : kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, dan keterampilan serta jasmani (Desmita,2009: 35).

### ***Teori Belajar***

Berdasarkan tujuan yang melatar belakangi perilaku, cita-cita, cara-cara, dan bagaimana seseorang memahami dirinya dan lingkungannya. Aplikasi teori perkembangan kognitif dalam pembelajaran adalah : Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak. Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya. Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing. Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

Tahapan perkembangan kognitif pada Anak usia 4-5 tahun dimaksudkan bahwa perkembangan kognitif adalah semua proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya, kognisi adalah istilah ilmu umum yang mencakup segenap makna, penilaian, dan penalaran menurut Kuper V Juabita (Desmita, 2007:103).

Anak harus melalui beberapa tahapan dalam perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget dalam Saputra dan Rudyanto (2005:162), perilaku anak dapat dikategorikan ke dalam empat tahapan perkembangan kognitif, yaitu sensori motor (lahir s/d 2 tahun), pra operasional (2 s/d 7 tahun), operasional konkret (7 s/d 11 tahun), dan operasional formal (11 s/d 12 tahun). Anak TK pada kelompok A yang berusia 4-5 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif pra operasional.

### ***Lambang Bilangan***

Menurut Griffiths (2002:18) lambang bilangan diartikan sebagai simbol atau lambang. Misalnya antara sebuah koin dengan kata "satu" dan angka 1. Dua buah koin dengan kata "dua" dan angka 2 dan seterusnya. Guru dapat menggunakan berbagai macam kegiatan untuk mengajari anak mengenal hal tersebut.

Menurut Coopleey (2001:47) bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan

dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya berupa suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan, karena tanda bilangan menyangkut nilai bilangan itu. Menurut Sriningsih (2009: 48) bilangan atau yang disebut dengan lambang bilangan adalah suatu alat bantu untuk menyatakan bilangan suatu bilangan atau simbol yang disebut dengan angka. Menurut pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangan sangat berbeda. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut.

### **C. Metodologi**

Metodologi merupakan pedoman dalam mencapai tujuan penelitian (Dalle, 2010a; Dalle, 2010b; Hakim & Dalle, 2017). Penelitian dilakukan di Taman Kanak-Kanak Tunas Sari yang berlokasi di jalan Garuda RT. 12 Bangun Sari Kelurahan Belimbing Raya Kecamatan Murung Pudak Kabupaten Tabalong Kalimantan Selatan pada kelompok A yang mempunyai kapasitas anak sebanyak 30 orang. Penelitian dilakukan untuk mengetahui perkembangan serta kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Subjek yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan siswa di Taman Kanak-Kanak Tunas Sari yang berjumlah 30 orang pada kelompok A, terdiri dari 17 anak laki-laki dan 13 anak perempuan.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan kelas untuk memperbaiki proses belajar mengajar dengan memberikan suatu penilaian kepada setiap anak, menggunakan suatu kriteria penilaian dari kemampuan anak untuk mengembangkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan. Guru mempunyai dua tugas dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) ini yaitu sebagai pendidik dan sebagai peneliti, karena guru berperan aktif dalam proses kegiatan pembelajaran mulai dari tahap perencanaan sampai pada tahap evaluasi. Selain itu juga, guru memberikan refleksi sebagai hasil dari suatu tindakan yang telah dilakukan. Dengan demikian model yang dipakai dalam penelitian ini menurut Arikunto (2006:16).

## D. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan tradisional telah dilaksanakan di kelompok A Taman Kanak-Kanak Tunas Sari selama 2 siklus menunjukkan adanya peningkatan serta keberhasilan. Berikut ini merupakan rata-rata persentase kemampuan aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan motorik halus anak pada siklus I dan siklus II dan skor peningkatannya.

Peningkatan aktivitas guru pada setiap siklus di setiap pertemuannya dapat dilihat dari diagram berikut.

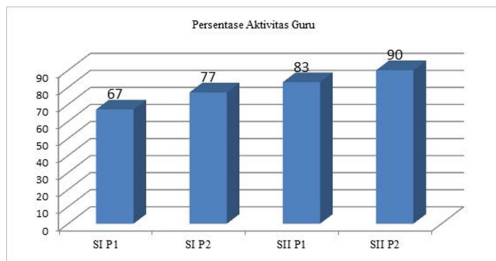


Diagram 1. Aktivitas Guru

Berdasarkan diagram di atas diketahui persentase aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 67% dengan kategori baik terjadi peningkatan 10% pada pertemuan 2 menjadi 77%, dengan kategori baik meningkat lagi 6% menjadi 83% dengan kategori sangat baik hingga pertemuan 2 meningkat lagi 7% menjadi 90% dengan kategori sangat baik.

Peningkatan aktivitas siswa disetiap siklus pada setiap pertemuannya dapat dilihat pada diagram berikut.

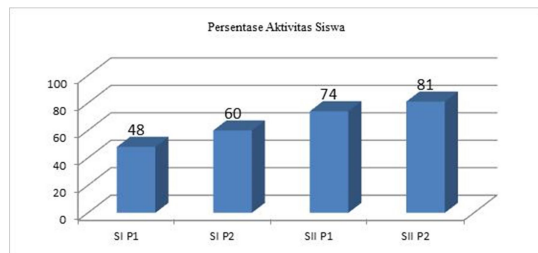


Diagram 2. Aktivitas Siswa

Berdasarkan diagram di atas diketahui persentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 adalah 48% dengan kategori Mulai Berkembang (MB) terjadi peningkatan 12% pada pertemuan 2 menjadi 60% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), meningkat lagi 14% menjadi 74% dengan kategori

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hingga pertemuan 2 meningkat lagi 7% menjadi 81% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan disetiap siklus pada setiap pertemuannya dapat dilihat pada diagram berikut.

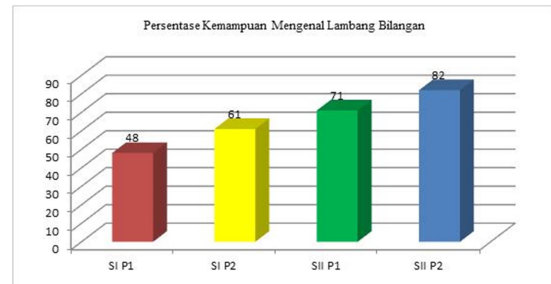


Diagram 3. Kemampuan Motorik Halus Siswa

Sesuai dengan diagram di atas diketahui persentase kemampuan mengenal lambang bilangan pada siklus I pertemuan 1 adalah 49% dengan kategori Mulai Berkembang (MB) terjadi peningkatan 12% pada pertemuan 2 menjadi 61% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), meningkat lagi 10% menjadi 71% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hingga pertemuan 2 meningkat lagi 11% menjadi 82% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pemainan congklak sebagai salah satu permainan tradisional sanga tepat untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelas A karena melalui permainan anak-anak menjadi riang dan senang serta tidak membosankan. Tanpa disadari mereka akan menghitung biji-biji congklak dan bahkan sudah ada anak yang pandai memperkirakan banyaknya biji congklak agar menang.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat James dalam Achroni (2012:15) manfaat permainan tradisional yaitu dapat dijadikan media pembelajaran nilai-nilai moral, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, mengembangkan kemampuan motorik anak, mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, melatih keaktifitas anak, melatih kecerdasan kinestetika, menyehatkan fisik, melatih bekerjasama dan berkelompok, mendekati anak-anak pada alam, dan melatih ketelitian dan kejujuran serta kemampuan berhitung dan mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan berbagai data yang telah diperoleh mencakup aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan anak mengenal lambang bilangan telah meningkat pada setiap pertemuannya hingga

mencapai indikator keberhasilan penelitian ini. Dengan demikian hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa aktivitas dan kemampuan anak mengenal lambang bilangan akan meningkat jika dilakukan pembelajaran melalui permainan tradisional.

## E. Simpulan dan Saran

Permainan tradisional dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan anak dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan di kelompok A Taman Kanak-Kanak Tunas Sari tahun pelajaran 2016/2017.

Disarankan (1) Permainan tradisional sangat baik dikenalkan kepada anak selain untuk merangsang motorik, sosial dan kemampuan kognitifnya juga dapat ikut serta melestarikan budaya bangsa; dan (2) permainan tradisional yang beragam dapat divariasikan dalam pembelajaran agar tidak membosankan.

## Daftar Rujukan

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jogjakarta: javalitera
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar evaluasi Pendidikan*. Aneka Cipta: Jakarta
- Dalle, J. (2010a) The relationship between PU and PEOU towards the behavior intention in New Student Placement (NSP) System of Senior High School in Banjarmasin, South Kalimantan, Indonesia. *International Conference on Arts, Social Sciences, and Technology 2010* (pp. 1-13). Penang: UiTM Kedah. 2010.
- Dalle, J. (2010b). *Metodologi umum penyelidikan reka bentuk bertokok penilaian dalaman dan luaran: Kajian kes sistem pendaftaran siswa Indonesia*. Thesis PhD Universiti Utara Malaysia.
- Desmita, (2009). *Psikolog perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Griffiths, R. (1992). *Matematik sambil bermain*. Jakarta: Gramedia pustaka Utama
- Hakim, M., & Dalle, J. (2017). Aurora 3D Presentation dalam pembelajaran bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMPN 24 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2), 103-122
- Saputra, Y. M., & Rudyanto. (2005). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya