ISBN:978-602-17980-9-6

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan Kalender Di Raudhatul Athfal Majelis Ta'lim Tilawah Qur'an Desa Sampe Cita Kecamatan Kutalimbaru T.P 2016-2017

Hestika Dewi Sitepu

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana,

Universitas Negeri Medan

Email: tikasitepu15@yahoo.com

Abstrak

Dalam kehidupan sehari-hari sebenarnya matematika sering digunakan baik itu disadari atau tidak. Berdasarkan hal itu sangat penting untuk mengenalkan matematika kepada anak sejak usia dini. Terlebih mengenalkan konsep angka, karena angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, sehingga sangat tepat untuk mengenalkan konsep angka atau matematika dasar kepada anak. Pengenalan konsep angka sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda konkrit. Namun, perlu diperhatikan bahwa membelajarkan matematika kepada anak usia dini tentu berbeda dengan orang dewasa baik itu mengenai metode maupun kontennya. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B RA Majelis Ta'lim Tilawah Qur'an Desa Sampe Cita Kecamatan Kutalimbaru. Temuan hasil penelitian yaitu sebagai upaya yang dilakukan guru pengajar dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka melalui permainan kalender diantaranya melakukan ceramah atau penjelasan teori tentang konsep angka, memberikan praktek langsung kepada siswa untuk menyebutkan bilangan melalui permainan kalender dan membilang angka dengan benda-benda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak dari usia 5-6 tahun melalui penerapan permainan kalender pada siswa RA Majelis Ta'lim Tilawah Qur'an Desa Sampe Cita. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Objek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di RA Majelis Ta'lim Tilawah Qur'an Desa Sampe Cita. Subjek penelitian adalah anak kelas B yang berjumlah 26 orang. Proses penelitian dilakukan dalam 2 siklus. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi pada setiap siklus.

Kata Kunci: Kemampuan mengenal, konsep angka, permainan kalender

ISBN:978-602-17980-9-6

I. PENDAHULUAN

Raudhatul Athfal merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang dibentuk sebagai wadah dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini. Lembaga pendidikan ini menyediakan program pendidikan untuk anak usia 4 sampai 6 tahun. Tujuan dari dibentuknya lembaga pendidikan ini adalah untuk membantu mengoptimalakan perkembangan potensi yang dimiliki anak, baik dari segi perkembangan fisik dan psikis anak. Perkembangan tersebut meliputi perkembangan moral, agama, emosional, kemandirian, sosial, bahasa, dan fisik motorik kasar maupun motorik halus anak. Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa, khususnya pada masa kanak-kanak awal. Keinginan anak untuk belajar menjadikan aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat ia akan beralih ke hal lain untuk dipelajari. Hibana (dalam Jamaris, 2006 : 44) mengemukakan bahwa cara belajar anak mengalami perkembangan seiring bertambahnya usia. Sehingga, anak mampu membentuk pola perkembangan yang baik setiap memasuki pendidikan selanjutnya.

Dunia anak adalah dunia bermain, yang merupakan fenomena sangat menarik perhatian bagi para pendidik, psikolog dan ahli filsafat sejak zaman dahulu. Karena bermain merupakan sarana yang sangat baik dalam hal proses berpikir dan menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak. Dan permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunia anak, dari yang tidak dikenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi, bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak. Menurut Vygotsky (dalam Montolalu, dkk 2005 :113) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif. Menurut Depdiknas (2000: 1) menyatakan bahwa: ”Kemampuan anak terhadap angka umumnya sangat besar”.

Di sekitar lingkungan anak baik dirumah ataupun sekolah seringkali ditemui berbagai bentuk angka, misalnya: pada jam dinding, uang, dan lain-lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa: angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, maka pada saat ini sangat tepat sekali untuk mengenalkan konsep angka atau matematika dasar kepada anak. Pengenalan konsep angka sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda konkrit. Cockrof (dalam Mulyono, 2009 : 253) matematika perlu diajarkan pada anak karena (1) selalu digunakan dalam segala kehidupan (2) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas, (3) meningkatkan kemampuan berpikir logis anak.

Setelah peneliti melakukan observasi di RA Majelis Ta’lim Tilawah Qur’an, pada peserta didik dengan usia 5-6 tahun. Peneliti menemukan masalah adapun masalah yang teridentifikasi oleh peneliti dalam penelitian ini adalah anak sudah bisa menyebutkan urutan bilangan 1-30 dengan baik, tetapi apabila ditanya angkanya sebagian besar mereka tidak paham dan masih belum bisa menulis angka-angka yang telah disebutkannya. kurangnya media yang digunakan guru dalam melakukan pengenalan lambang bilangan pada saat proses belajar di RA Majelis Ta’lim Tilawah Quran. Dan Guru hanya mengenalkannya melalui lambang bilangan yang dituliskan di papan tulis dan buku sehingga anak kurang tertarik pada hal disampaikan oleh guru.

Berdasarkan indentifikasi tersebut, peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengenal konsep angka sebelum menggunakan permainan kalender di RA. MTTQ ?
2. Bagaimana cara pengenalan konsep angka melalui permainan kalender di RA. MTTQ?

ISBN:978-602-17980-9-6

3. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengenal konsep angka setelah menggunakan permainan kalender di RA. MTTQ ?

Agar tercapailah tujuan dari penelitian ini yaitu dapat mengetahui secara nyata bagaimana kemampuan awal siswa tentang konsep angka sebelum dan sesudah menggunakan permainan kalender. Dan untuk mengetahui bagaimana cara pengenalan konsep angka melalui permainan kalender di RA. MTTQ.

Kemampuan berasal dari kata "mampu" yang artinya kuasa, sanggup melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, dan adanya kekuatan melakukan sesuatu (Departemen Pendidikan Nasional, 2013 : 869). Menurut Kasanah & Tuminto (2007: 423) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan. S.C. Utami Munandar (1999 : 17) menyebutkan dalam bukunya, bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Kemampuan menunjukkan bahwa suatu tindakan (*performance*) dapat dilakukan sekarang.

Konsep angka adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep angka ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubung-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan. Menurut Montessori dalam Sudono (1995: 2), dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa terpaksa seperti konsep angka dan warna.

Menurut Einon (2005:46) belajar menghitung adalah langkah pertama dalam mengerti apa arti angka. Saat anak menghitung maka mereka menganggapnya ssebagai sebuah irama. Mungkin saat mereka berhitunh 1 sampai 2 mereka mengerti apa artinya, namun tidak pada angka selanjutnya. Atas dasar itu sebagai seorang guru, kita harus mampu mengenalkannya dari hal yang paling mendasar pada anak usia dini.

Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti menarik keseimpulan bahwa pengenalan konsep angka dan lambang bilangan 1 dan 2 secara nyata merupakan konsep dasar matematika dan merupakan keterampilan matematika dasar. Dengan permainan yang peneliti rancang bertujuan agar anak dapat mengenal angka. Pembelajaran angka yang bersifat hierarkis dalam kegiatan pengembangan kemampuan mengenal konsep angka pada anak usia 5-6 tahun di RA harus dilakukan secara bertahap. Hal ini merupakan bagian penting untuk mengenalkan konsep angka pada usia 5-6 tahun.

Menurut Catherine (dalam Mansur, 2014 : 149) ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefenisikan permainan. Pertama, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Kedua, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. Ketiga, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela dipilih secara bebas oleh pemain. Keempat, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.

Soemiarti (2000 : 102) berpendapat bahwa bermain merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam aneka ragam bentuk, karena bermain itu bukan hanya tampak pada tingkah laku anak saja tetapi pada orang dewasa bahkan bukan hanya pada manusia.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, peneliti menarik kesimpulan bahwa permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunia anak, dari yang tidak dikenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya permainan yang dapat mengembangkan kreatifitas yang ada dalam diri anak. Jadi, bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak. Menurut Vygotsky (dalam Montolalu, dkk 2005 :113) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif.

Adapun bermain disekolah dapat dibedakan menjadi bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan bermain dengan diarahkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bermain dengan bimbingan, karena guru yang memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat menggunakanannya sehingga memiliki kemampuan untuk menemukan konsep tertentu.

ISBN:978-602-17980-9-6

Pengenalan angka melalui permainan kalender, dimana permainan ini berupa angka-angka yang disusun berdasarkan susunan kalender. Angka-angka tersebut tersusun sesuai dengan bulan masehi dari bulan januari sampai bulan juni. Kalender ini memiliki gambar-gambar yang indah dan memiliki warna-warna yang menarik sehingga dapat menimbulkan minat anak untuk memainkannya.

Permainan ini sangat membantu anak untuk mengenal konsep matematika dasar yaitu konsep angka dan lambang bilangan. Selain itu, permainan ini juga membantu perkembangan sosial dan bahasa anak. Karena dalam memainkan permainan ini anak harus berkelompok, berhitung bersama dan mencari angka bersama hingga mereka mampu mengenal lambang bilangan yang disebutkan oleh guru. Permainan kalender ini terbuat dari lembaran-lembaran gambar dan potongan-potongan kartu angka yang disusun pada lembaran kertas berwarna, dan disatukan dalam bentuk kalender duduk yang utuh dan mudah untuk dipengang oleh anak.

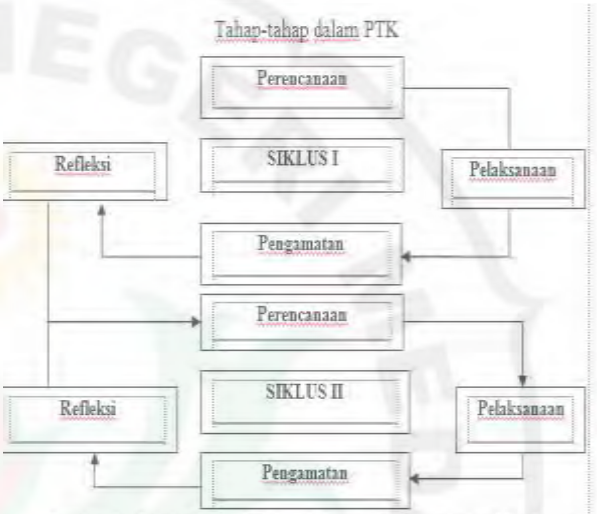
II. METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dimana penelitian ini mempergunakan permainan kalender sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa untuk mengenal konsep angka di RA. Majelis Ta'lim Tilawah Qur'an Sampe Cita . Sesuai dengan penelitian ini, maka penelitian ini memiliki langkah-langkah penelitian yang berupa siklus Y dilaksanakan sesuai perubahan yang akan dicapai.

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) yang penulis laksanakan bertempat di RA. Majelis Ta'lim Tilawah Qur'an (MTTQ) yang beralamat di Desa Sampe Cita Kecamatan Kutalimbaru Kabupaten Deli yang dilaksanakan pada tanggal 1April s/d 28 April 2017. Adapun Kepala RA MTTQ yaitu Zainun Nisa, S.Pd.I.

Objek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas B di RA. MTTQ tahun ajaran 2016-2017 yang berjumlah 26 orang pada semester II (genap).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Model Kemmis dan Mc. Taggart (Dewi, 2010 : 122). Penelitian ini dilakukan dengan 2 (dua) siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Arikunto (2010 :20) mengatakan setiap siklus dalam penelitian tindakan terdiri dari 4 (empat) komponen utama yaitu : 1) perencanan tindakan (planning); 2) tindakan (acting); 3) Pengamatan tindakan (observing) dan; 4) Refleksi tindakan (reflect), seperti yang tergambar di bawah ini :



Gambar 3.1 Pelaksanaan tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart

1. Perencanaan

Mempelajari kurikulum sebagai acuan untuk pelaksanaan penelitian dan mempersiapkan bahan ajar dan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) melalui permainan kalender untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak usia 5-6 tahun. Langkah-langkah pembelajaran dengan permainan kalender adalah sebagai berikut :

a. Peneliti menyampaikan tujuan dan tema kegiatan pada anak.
b. Memperkenalkan kepada anak bahan dan alat yang akan digunakan dalam kegiatan
c. Mengelompokkan anak untuk melaksanakan permainan kalender yang terdiri dari 7-8 orang dalam setiap kelompok
d. Membimbing dan mengarahkan anak dalam melakukan kegiatan
e. Mengakhiri kegiatan permainan kalender

ISBN:978-602-17980-9-6

f. Merapikan dan meletakkan hasil kerja kelompok
g. Mengevaluasi hasil kerja dan menilai perkembangan siswa selama pembelajaran.

3. Pengamatan / Observasi

Tahap observasi bertujuan untuk menyesuaikan tindakan dengan rencana yang telah disusun dan mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki. Dalam proses observasi ini yang diamati adalah kemampuan anak dalam mengenal lambang-lambang bilangan atau angaka-angka dan tindakan guru dalam mengarahkan siswa menggunakan permainan kalender.

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti secara kolaboratif bersama kolaborator merenungkan dan mengevaluasi kembali, apakah rencana dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil analisis terhadap data, proses dan apakah hasil pelaksanaan tindakan telah dilakukan dengan baik. Namun, apabila terjadi kekurangan yang menyebabkan hasilnya tidak maksimal, maka diperlukan pengkajian ulang rencana untuk perbaikan hasil yang maksimal. Hasil dari observasi dan refleksi pada siklus pertama akan menjadi dasar untuk perencanaan tindakan pada siklus berikutnya, sehingga tindakan pada masing-masing siklus akan berbeda sesuai dengan kekurangan pada siklus sebelumnya. Perbedaan tersebut bisa berupa variasi strategi pembelajaran dan teknis pelaksanaan dan lain sebaginya.

Untuk mengukur peningkatan pengenalan konsep angka melalui permainan kalender pada setiap siklus dari siklus awal pertemuan pertama di Siklus I, maka pada siklus I dan siklus 2 dari pertemuan 1 sampai pertemuan 2. Maka peneliti mengukurnya dengan 5 indikator yang diamati agar terlihat tahap peningkatan yang berarti. Lebih jelasnya seperti pada urian berikut :

a) Indikator bersikap kooperatif dengan penilaian yang terdiri dari 4 aspek yaitu 1) dapat melaksanakan tugas kelompok; 2) dapat bekerja sama dengan tema; 3) mau bermain dengan teman; 4) anak aktif dalam kelompoknya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
b) Indikator Counting atau berhitung merupakan kemampuan untuk menyebutkan angka secara urut dengan penilaian yang terdiri dari 4 aspek yaitu 1) Anak mampu berhitung 1-10 dengan benar; 2) anak mampu berhitung 1-20 dengan benar; 3) anak mampu berhitung 1-30 dengan benar; 4) anak mampu menyebutkan angka secara berbalik 10-1.
c) Indikator quantity atau kuantitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui jumlah benda, dengan penilaian yang teridi dari 4 aspek yaitu 1) anak mampu menghitung secara berurut jumlah benda yang ditunjukkan; 2) anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda; 3) anak mampu menghitung jumlah benda lebih dari 20; 4) anak dapat memberi warna pada angka yang terdapat pada kalender sesuai jumlah benda yang ditunjukkan.
d) One to one correspondence atau hubungan satu kesatu dengan penilaian yang teridi dari 4 aspek yaitu 1) Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan permainan kalender; 2) membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda; 3) anak dapat menunjukkan angka sesuai dengan banyak gambar ada di dalam kalender; 4) anak mampu menghubungkan angka dengan jumlah gambar pada kalender.
e) Mengenal dan menulis angka penilaian yang teridi dari 4 aspek yaitu 1) Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan simbol yang ditunjukkan; 2) anak mampu menuliskan angka sesuai dengan jumlah gambar yang ditunjukkan; 3) anak dapat menempel dengan kertas warna pada angka yang ada di kalender sesuai dengan jumlah benda yang telah dihitungnya; 4) anak dapat menyusun angka berupa gambar-gambar hingga tersusun menjadi kalender dalam waktu 1 bulan penuh.

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas adalah data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah

ISBN:978-602-17980-9-6

data setiap siklus berkaitan dengan presentase kenaikan nilai dari hasil observasi di lapangan. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan catatan dokumentasi selama penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang juga merupakan guru di RA. MTTQ pada kelompok B, ditemukan mayoritas anak belum mampu mengenal bentuk dari angka suatu bilangan. Anak masih mampu menyebutkannya secara lisan dan berurutan tanpa mengetahui bagaimana bentuk dari angka yang diucapkannya, anak juga tidak mampu menunjukkan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah yang telah diucapkan oleh guru. Pada bagian ini akan dideskripsikan data-data temuan penelitian yang telah dilakukan selama pelaksanaan siklus I dan pelaksanaan siklus II.

1. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dibantu dengan guru pendamping menggunakan lembar observasi perkembangan kemampuan sosial anak yang telah disiapkan sebelumnya. Dari observasi yang telah dilakukan hasil pengamatan yang diperoleh sebagai berikut :

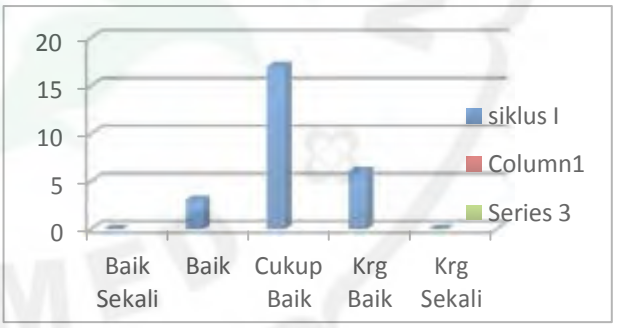
a) Anak terlihat masih belum dapat saling bekerjasama dengan baik di dalam kelompoknya.
b) Anak masih terlihat bekerja secara individual (masing-masing)
c) Masih ada beberapa anak yang diarahkan oleh guru.

Selanjutnya paparan gambaran awal setelah dilakukannya tindakan dan keadaan pada siklus I yang diperoleh dari hasil observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Pada Siklus I

Persentase	Jumlah Siswa	Persentase jumlah siswa	Keterangan
80% - 100%	0	0	Baik sekali
60% - 79%	3	11.5 %	Baik
30% - 59%	17	65.4 %	Cukup Baik
10% - 29%	6	23.1%	Kurang baik
Kurang dari 9%	0	0	Kurang Sekali
Total	26	100 %	

Pada tabel 1 terlihat bahwa 3 anak memperoleh kriteria baik, 17 anak memperoleh kriteria cukup baik. Dan 6 anak yang memperoleh kriteria kurang baik, sedangkan pada kriteria kurang dari 9% dan baik sekali, tidak ada anak yang memperolehnya. Dengan demikian berdasarkan data diatas bahwa peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak belum meningkat dengan baik. Untuk mengetahui secara lebih jelas data peningkatan kemampuan sosial anak pada siklus I akan dipaparkan dalam bentuk diagram dibawah ini :



Gambar 2. Grafik peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak Siklus I

Untuk mengetahui Persentase Kemampuan Klasikal (PKK) yaitu :

$$PKK = \frac{\text{Banyak anak yang mengalami perubahan} \geq 60\%}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

$$PKK = \frac{3}{26} \times 100\ \% = 11.5\ \%$$

Dengan demikian dapat disimpulkan kemampuan mengenal konsep angka anak secara klasikal belum tercapai. Karena pada siklus I angka kemampuan mengenal konsep angka anak yang baik baru dicapai oleh 3 anak, sedangkan 17 anak lainnya rata-rata angka kemampuan mengenal konsep angka yang diperoleh sudah cukup baik, dan 6 anak lagi

ISBN:978-602-17980-9-6

pada rata-rata angka yang diperoleh kurang baik pada tiap indikatornya, namun masih belum mencapai hasil yang maksimal. Karena itu peneliti tetap melanjutkan kegiatannya agar seluruh indikator dari kemampuan mengenal konsep angka bisa mencapai taraf persentase yang telah ditetapkan, serta seluruh anak dapat mengalami peningkatan dalam kemampuan mengenal konsep angka.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus 1, peneliti mengadakan refleksi, sehingga diperolehlah hasil sebagai berikut :

a. Pada kegiatan awal, anak memiliki respon yang baik terhadap tema yang dijelaskan oleh peneliti (guru).
b. Masih ada beberapa anak yang belum memahami dan mengerjakan tugas di dalam kelompok.
c. Terlalu banyak anak dalam satu kelompok.
d. Pencapaian untuk mengenal konsep angka melalui permainan kalender pada siklus I masih belum berhasil, hanya 3 anak yang mencapai kriteria baik, sementara 17 anak masih pada kriteria cukup baik, dan 6 anak lagi pada kriteria kurang baik.
e. Penerapan langkah-langkah permainan kalender yang dilaksanakan guru sudah cukup baik tetapi belum maksimal, karena guru masih menyamaratakan kemampuan anak sehingga kurang menjelaskan dengan baik pada anak yang mengalami keterlambatan, guru yang lebih banyak memengang benda-benda atau alat permainan sedangkan siswa hanya menghitung saja, sehingga siswa kurang mampu memahaminya sendiri. Dan guru juga masih merasa canggung dan tidak percaya diri, karena baru pertama menerapkan pembelajaran berbasis permainan kalender didalam kelas.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 2

Dilihat dari pelaksanaan siklus I maka dapat disimpulkan beberapa dari tindakan kegiatan perlu dilakukan perbaikan, maka hal-hal yang akan diperbaiki pada siklus II antara lain :

a) Peneliti membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan Tema Tanaman dan menggunakan media berupa benda asli agar anak lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar dengan menggunakan permainan kalender
b) Mempersiapkan lembar observasi, yang berisikan pencapaian indikator-indikator peningkatan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun.
c) Memberikan motivasi kepada anak agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran dengan cara anak dapat menikmati hasil dari kerja mereka.
d) Mempersiapkan alat dan bahan yang dapat dipegang langsung oleh peserta didik. Dan memberi kesempatan pada peserta didik untuk langsung menghitung benda-benda yang dipengangnya lalu memberi warna pada angka yang sesuai.
e) Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama siklus II dapat dilihat bahwa penggunaan permainan kalender dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak usia 5-6 tahun. Adapun keberhasilan yang diperoleh selama Siklus II ini adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Pada Siklus II

Persentase	Jumlah Siswa	Persentase jumlah siswa	Keterangan
80% - 100%	5	19.2 %	Baik sekali
60% - 79%	17	65.4 %	Baik
30% - 59%	4	15.4 %	Cukup Baik
10% - 29%	0	0	Kurang baik
Kurang dari 9%	0	0	Kurang Sekali

ISBN:978-602-17980-9-6

Total	26	100 %	

Pada tabel 2 terlihat bahwa 5 anak memperoleh kriteria baik sekali, 17 anak memperoleh kriteria baik. Dan 4 anak yang memperoleh kriteria cukup, sedangkan tidak ada anak yang memperoleh nilai pada kriteria kurang baik dan kurang sekali. Dengan demikian berdasarkan data diatas bahwa peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak belum meningkat dengan baik.

Untuk mengetahui secara lebih jelas data peningkatan kemampuan sosial anak pada siklus I akan dipaparkan dalam bentuk diagram dibawah ini :

Gambar 2 Grafik peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak Siklus I

Untuk mengetahui Persentase Kemampuan Klasikal (PKK) yaitu :

$$PKK = \frac{\text{Banyak anak yang mengalami perubahan} \geq 60\%}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

$$PKK = \frac{22}{26} \times 100\ \% = 84.6\ \%$$

Artinya peningkatan kemampuan mengenal konsep angka pada anak sudah berhasil meningkat berdasarkan kriteria yang telah disebutkan pada bab III yaitu dikatakan mengalami peningkatan pada kemampuan mengenal konsep angka anak apabila terdapat 70% anak yang telah mencapai keberhasilan ≥ 60%. Dari data observasi pada siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 41.3 dan data pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 67.3 yang termasuk kriteria baik.

Hasil refleksi siklus kedua menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus kedua sudah menunjukkan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil observasi peserta didik pada siklus kedua dengan presentase kelulusan jumlah peserta didik yang telah mencapai terget yaitu 84.6 %. Selain itu partisipasi siswa untuk kerja sama dalam kelompok selama pembelajaran berlangsung lebih terlihat dan keaktifan siswa sudah jauh lebih aktif dibandingkan dengan siklus sebelumnya, siswa lebih memahami langkah pengerjaannya karena telah mengenal konsep angka beserta bentuk dari angka tersebut.

Untuk mencapai hasil yang optimal maka peneliti melakukan perubahan strategi dengan mengadakan permainan kartu angka dengan permainan perlombaan, sehingga kegiatan semakin menarik bagi anak.

Peningkatan ini terjadi karena pada siklus II peneliti melakukan metode yang bervariasi hal ini sesuai dengan pendapat Darwin Syah (2007:133), bahwa "metode mengajar sangat memegang peranan penting karena jika pemilihannya yang tepat akan menumbuhkan minat siswa, semakin banyak variasi metode mengajar yang diberikan kepada siswa akan menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk mau belajar". Selain penggunaan metode yang bervariasi, peneliti juga menjadikan motivasi sebagai bahan pertimbangan sesuai dengan pendapat (Moeslichatoen, 1992:2), yang menyatakan bahwa "motivasi merupakan daya penggerak yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu perbuatan dengan cara tertentu". Sehingga dengan adanya teori metode dan motivasi ini pengenalan konsep angka dapat ditingkatkan.

Selain itu dalan refleksi siklus kedua ini peneliti bersama kolabolator menilai, karena dalam siklus kedua ini kelas sudah mencapai target yaitu siswa sudah mampu mengenal konsep angka dengan baik dan pelaksanaan yang berjalan dengan lancar, maka diputuskan untuk menghentikan penelitian tindakan kelas ini hanya sampai pada siklus kedua. Penelitian dicukupkan sampai dengan siklus kedua karena telah terdapat peningkatan jumlah siswa yang telah mencapai keberhasilan ≥ 60%. Nilai pencapaian dari kemampuan mengenal konsep angka anak pada masing-masing siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

ISBN:978-602-17980-9-6

Tabel 3. Data Pencapaian Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak

No	Siklus Rata-rata	Siswa Yang Mencapai Target
1	Siklus 1	11.5 %
2	Siklus 2	84.6 %

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat, bahwa presentase yang didapat pada siklus 1 sebesar 11.5 % belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Dan pada siklus kedua diperoleh hasil sebesar 84.6 %, hasil ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Data ini menunjukkan bahwa menggunakan permainan kalender berhasil membantu siswa untuk mengenal konsep angka.

IV. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam penerapan permainan kalender untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak di RA. MTTQ, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sebelum adanya penerapan permainan kalender di RA. MTTQ, terdapat masalah bahwa keseluruhan anak sudah bisa menyebutkan urutan bilangan 1-30 dengan benar. Namun, jika ditanya bagaimana lambang bilangan dari angka tersebut maka sebagian besar dari mereka tidak mengerti dan belum bisa menulis lambang bilangan dari angka-angka yang telah disebutkannya,
2. Penerapan permainan kalender dapat meningkatkan kemampuan siswa secara baik untuk mengenal konsep angka.
3. Dan penerapan permainan kalender yang dilakukan secara berkelompok juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal bekerja sama.

Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberi saran sebagai berikut : Penelitian tindakan kelas sangat perlu dilakukan dalam kegiatan proses pembelajaran khususnya pada lembaga tingkat Raudhatul Athfal atau Anak Usia Dini, karena merupakan tindakan nyata yang dilakukan untuk mengatasi persoalan yang terdapat dalam pembelajaran di kelas.
2. Bagi guru-guru tingkat Raudhatul Athfal atau Anak Usia Dini disarankan untuk lebih kreatif dan berkreasi lagi dalam menciptakan media, strategi dan metode pembelajaran bagi anak usia dini agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi anak dan menimbulkan minat belajar anak.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Yayasan Pendidikan MTTQ School dan pengajar di RA yang telah membantu peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi,* Jakarta : PT. Bumi Aksara

Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Irama Widya

B.E.F Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT

Departemen Pendidikan Nasional. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Tata Bahasa.* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

Dewi, Rosmala. 2010. *Profesionalisasi Guru Melakukan Penelitian Tindakan Kelas*. Medan. Pasca Sarjana Unimed

Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak*. Jakarta: Erlangga

Mansur. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di TK.* Jakarta: Depdikbud

Munandar. S.C. Utamai. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta : PT. Gramedia

Sani, Ridwan Abdullah dan Sudiran. 2010. *Meningkatkan Profesionalisme Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung : Citapustaka Media Perintis

ISBN 978-602-17980-9-6

Syah, Darwyn. 2007. *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta Gaung Persada Press

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY