



Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Melalui Media Permainan Balok di KB AMZAR Molinow

Hasnawati Paputungan

Universitas Negeri Manado

Abstract

Received: 26 November 2022

Revised: 29 November 2022

Accepted: 4 Desember 2022

Early childhood play group (KB) children cannot say the numbers 1 – 10 correctly, they can say one, two, three, five, seven, eight, nine and ten, just by rote but do not yet understand which numbers are meant. This is due to a lack of media tools, learning media is less interesting and teachers tend to use classical learning methods. It is important for teachers in learning to always look at the character and age of the child so that learning proceeds with creative active learning and is fun for the child. This research uses the method. Classroom Action Research, in this research there were 18 children in the play group. The aim of this research is to describe the ability to number 1-10 using block play media in play group children. The results of this research show that using block game media in introductory mathematics learning can actually improve the ability to number 1 - 10 in play group children. By using the block game media, children can more easily count numbers 1-10 and group the same numbers correctly. The conclusion of the research results proves that the block game media can improve the ability to number 1-10 in children at KB Amzar Molinow

Keywords: KB children's block game, numbers 1-10.

(*) Corresponding Author: hasnawati.paputungan@yahoo.com

How to Cite: Paputungan, H. (2022). Studi Gambaran Pengetahuan Guru PAUD tentang Gizi Anak dalam Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Kecamatan Remboken. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(24), 787-793. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10579893>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu memanusiakan manusia. Artinya, melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan merupakan hak setiap orang. Setiap orang tidak terkecuali anak usia dini berhak untuk memperoleh pendidikan yang maksimal untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya.

Dalam proses pembelajaran terdapat serangkaian kegiatan untuk memberikan pengalaman belajar yang berkaitan dengan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Selanjutnya untuk menunjang kegiatan belajar mengajar perlu adanya pendekatan ketrampilan sebagai proses memberikan kepada anak pengertian yang tepat. Kurikulum Pendidikan anak usia dini (PAUD) harus benar-benar memenuhi kebutuhan anak sesuai dengan tahap perkembangan dan harus dirancang untuk membuat anak mengembangkan potensinya secara utuh.

Kurikulum KB/PAUD terdiri dari seperangkat bahan pembelajaran yang mencakup lingkup perkembangan moral dan agama, kognitif, bahasa, fisik, dan sosial emosional. Tahap-tahap perkembangan khususnya aspek perkembangan kognitif pada anak kelompok bermain (KB) yang sudah bisa membilang angka 1-

10. Untuk mencapai tujuan perkembangan anak, maka sangatlah diperlukan peran gurusebagai fasilitator dalam melaksanakan poroses pembelajar.

Pendidikan hendaknya menentukan tujuan, memilih bahan ajar, dan menggunakan modelpembelajaran yang tepat, sebagai penentu keberhasilan suatu prosesbelajar mengajar dan guru harusmemperhatikan bagaimana

menfasilitasi belajar melalui alat peraga/media yang digunakan. Menurut Cherri Clare dalam Anggani Sudono 2000:33 Memotivasi anakmenyukai belajar sangat di pengaruhi oleh lingkungan rumah dan sekolah oleh karena itu pengolahan media permainan dapat di tata dengan rapih dan menarik sehingga dapat di nikmati dan di rasakan oleh anak pada saat pembelajaran hingga bermakna bagi anak.

Anak sebenarnya mampu menentukan media permainan baik yang muda, sedang, maupun tinggi karena anak tidak atau belum mementingkan hasil tetapi prosesnya bermain. Tingkat kesulitannya dan yang mereka senangi. Berdasarkan hasil observasi dilapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum bisa membilang angka 1-10 dengan benar mereka bisa membilang satu, dua, tiga, lima, tujuh delapan, sembilan dan sepuluh, anak bisa menyebut tetapi hanya berupa hafalan dan anak belum memahami manak bentuk tulisan angka satu dan seterusnya. Hal ini disebabkan karena kurangnya media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dan guru cenderung menggunakan metode pembelajaransecara klasikal, guru menggunakan media yang tidak sesuai dengan usia anak, yang seharusnya dalam proses pembrlajaran pada anak usia dini guru haru memahami kareakter dan usia anak sehingga memudahkan guru dalam penyiapan media pembelajaran yang sesuai dengan anak usia kelompok bermain(KB).

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi anak diperlukan penggunaan media yang sesuai dengan perkembangan anak agar anak bisa mengikuti penjelasan guru melalui media permainan yang digunakannya dalam proses pembelajaran. Pentingnya melakukan penelitian ini, mengingat anak dalam belajar membilang angka masih mengalami kesulitan, mengenal angka, menyusun angka dan mengelompokkan angka yang sama. Untuk itu diperlukan media permainan yang tepat dalam proses pembelajaran bagi anak kelompok bermain(KB). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media permainan balok untuk meningkatkan kemampuanmengenal angka 1-10 bagi anak Di kelompok bermain (KB) Amzar Molinow.

METODE

Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas yang mengacu pada Kemmis dan Mac Taggart (dalam AgibZainal, 2006:31) terdiri dari 4 tahap: 1.

Perencanaan, 2. Tindakan/Pelaksanaan, 3. Observasi, 4. Refleksi dengan 2 siklus (putaran). Penelitian ini dilaksanakan di KB Amzar Molinow, waktu penelitian mulai bulan November sampai Januari 2022 Subjek penelitian ini berjumlah 18 orang anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan tes. Dalam proses analisis data, peneliti menggunakan metode penilaiankegiatan keseharian (obserbasi), anekdot dan hasil karya anak, dengan simbol-simbol penilaian yang di pakai pada indikator pencapaian di Kelompok

Bermain, sesuai Permen 58 tahun 2009, tentang standar pendidikan anak usia dini, Pedoman Penilaian di di KB Amzar Molinow.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada ada siklus I dapat menunjukkan bahwa hasil dari jumlah 18 anak, ada 4 (17,0%) anak dikategorikan berkembang sangat baik (BSB), yang artinya anak tersebut sudah memiliki kemampuan dalam memenuhi kriteria yang ada dan terlebih khusus anak dapat menggunakan media permainan balok dengan baik, mengenal, menyusun dan mengelompokkan serta dapat membantu temannya yang belum mampu bermain balok.

Sedang 14 anak yang terdiri dari 3 (16,0%) anak yang berkembang sesuai harapan, karena anak sudah mampu dalam memenuhi kriteria yang ada dan terlebih khusus anak dapat menggunakan media permainan balok, mengenal, menyusun dan mengelompokkan serta namun masih dibantu guru.

Hasil pada siklus 2 disimpulkan bahwa hasil dari jumlah 18 anak, ada 15 (82,6%) anak yang berkembang sangat baik (BSB), karena anak mampu dalam memenuhi kriteria yang ada dan terlebih khusus anak dapat menggunakan media permainan balok dengan tepat dan benar karena anak sudah mampu dalam memenuhi kriteria yang ada dan terlebih khusus anak dapat menggunakan media permainan balok, mengenal, menyusun dan mengelompokkan serta dapat membantu temannya yang belum mampu bermain balok. Sedangkan 3 anak (13,0%) yang berkembang sesuai harapan, karena anak dengan usahanya sendiri anak dapat melakukan permainan dengan sesuai harapan(BSH), karena anak sudah mampu dalam memenuhi kriteria yang ada dan terlebih khusus anak dapat menggunakan media permainan balok, mengenal, menyusun dan mengelompokkan serta dapat membantu temannya yang belum mampu bermain balok namun masih dibantu guru dan belum bisa membantu temannya.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dalam 2 siklus, hasil dari siklus I belum memenuhi Standart Ketuntasan Belajar, oleh karena itu peneliti melanjutkan kembali ke siklus II dengan pertimbangan tertentu untuk memotivasi anak, sehingga hasil pencapaian pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai dari apa yang diharapkan.

PEMBAHASAN

Pada siklus I, sebagian anak belum mencapai kriteria sesuai tujuan dalam kegiatan bermain balok untuk mengenal angka 1-10, dengan sangat menyenangkan bagi anak usia dini (KB), anak dapat menggunakan melakukan permainan mengenal angka 1-10, menyusun angka 1-10, mengelompokkan angka 1-10 dengan baik dan benar.

Dari sinilah peneliti melihat dalam pelaksanaan siklus I bahwa dalam penguasaan materi yang disampaikan kepada anak belum dikuasai sepenuhnya sehingga pada siklus I ini belum mencapai Standar Ketuntasan Belajar, anak masih banyak yang belum konsentrasi dengan baik karena banyak anak yang belum fokus pada pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam siklus I dapat menunjukkan bahwa hasil dari jumlah 18 anak, ada ada 4 (17,0%) anak yang berkembang sangat baik(BSB), karena anak sudah mampu dalam memenuhi

kriteria yang ada dan terlebih khusus anak dapat menggunakan permainan balok, anak mampu dalam memenuhi kriteria yang ada dan terlebih khusus anak dapat menggunakan media permainan balok, mengenal, menyusun dan mengelompokkan namun masih dibantu guru. Anak belum mampu membantu temannya.

Sedang 14 anak yang terdiri dari 3 (16,0%) anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), karena anak dengan usahanya sendiri, anak sudah mampu dalam memenuhi kriteria yang ada dan terlebih khusus anak dapat menggunakan media permainan balok, mengenal, menyusun dan mengelompokkan angka yang sama namun belum dapat membantu temannya yang belum mampu bermain balok.

Begitu pula dengan 2 (12,0%) anak mulai berkembang (MB). Dan 9 (52,1%) anak belum berkembang dengan baik (BB), karena masih banyak anak yang kurang konsentrasi saat pembelajaran berlangsung masih fokus pada kegiatan dirinya sendiri dan tidak memperhatikan apa yang di berikan oleh guru di depan kelas.

Selanjutnya dilakukan pada siklus II yaitu, menunjukkan bahwa hasil dari jumlah 18 anak, ada 15 (82,6%) anak yang berkembang sangat baik (BSB), yang artinya anak sudah mampu melakukan permainan media balok dengan mengenal, menyusun dan mengelompokkan angka yang sama dengan baik dan benar serta dapat membantu temannya.

Sedangkan 3 (13,0%) dari 18 anak yang dapat dikategorikan pada berkembang sesuai harapan (BSH), artinya anak dengan usahanya sendiri dapat melakukan kegiatan bermain media balok mengenal angka 1-10, menyusun angka 1-10, dan mengelompokkan angka yang sama namun belum mampu membantu temannya dengan baik dan benar, walaupun anak tersebut sudah berkembang sesuai harapan.

KESIMPULAN

Dalam proses pembelajaran di kelas, terjadi interaksi antara guru dan peserta anak. Oleh karena itu, guru sebaiknya mempersiapkan suatu rancangan pembelajaran yang akan dijelaskan kepada anak. Pembelajaran di PAUD merupakan kegiatan pembentukan dan pengembangan karakter atau bakat anak. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan didominasi oleh permainan-permainan yang tidak terlepas dari penggunaan alat peraga dan media pembelajaran, karena dunia anak adalah bermain. Sehubungan dengan pengamatan terhadap anak di Kelompok Bermain Amzar Molinow melalui kegiatan bermain media balok adalah permainan yang digunakan oleh anak sesuai dengan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan logika berpikir melalui mengenal angka 1-10.

Dengan demikian kegiatan bermain media balok ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal media permainan balok dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang di lakukan *media permainan balok* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10. Dinyakan berhasil dan menyenangkan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono, 2000 *Sumber Belajar dan Alat Permainan* 2000, Grasindo Jakarta
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kemendiknas, Dir.TK dan SD.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud Direktorat TK dan SD.
- Winataputra, Udin S. dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainal, Aqib. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widjaya