

PERMAINAN MEMANCING IKAN KERTAS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B1 TK DHARMA KUMARA IV BUDUK

Ni Komang Theda Febrina Subagia¹, Christiani Endah Poerwati²,
Lusiana Christania³, Nona Mulia Pasaribu⁴, Aplia Putni Malo⁵

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ekonomika, Bisnis dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura,
Jl. Raya Padang Luwih Tegaljaya Dalung Kuta Utara, Bali, Indonesia
Email: thedafibrina@undhirabali.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan memancing ikan kertas dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk. Subjek dari penelitian ini adalah 21 orang anak kelompok B1, dengan objek penelitian permainan memancing ikan kertas dan meningkatnya kemampuan mengenal angka pada anak. Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus dengan prosedur empat tahap yakni: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah pada observasi awal ketuntasan mengenal angka pada anak kelompok B1 sebesar 38,10% siklus I terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak menjadi 57,14% dan pada siklus II menjadi 90,48%. Sehingga disimpulkan bahwa permainan memancing ikan kertas dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk.

Kata kunci: anak usia dini, kemampuan mengenal angka, permainan memancing ikan kertas

1. Pendahuluan

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Sujiono, 2013). Anak usia dini yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun masuk pada masa *golden age*, dimana segala aspek perkembangan anak sedang berkembang dengan pesatnya maka semua pihak yang terlibat dalam rangka mengembangkan segala aspek perkembangan anak usia dini harus dapat memanfaatkan kesempatan ini dengan baik melalui pemberian stimulus yang tepat berdasarkan tahapannya.

Salah satu perkembangan yang sangat penting untuk menjadi perhatian adalah perkembangan kognitif anak. Kognitif berperan dalam keberhasilan anak pada saat proses belajar. Secara singkat perkembangan kognitif terkait dengan kemampuan berpikir. Kognitif adalah suatu aktivitas yang melibatkan kegiatan berpikir seperti mengingkat, simbolisasi, membuat kategori, merencanakan, memecahkan masalah, mencipta dan bahkan berfantasi (Sutisna dan Laiya, 2020). Apabila kognitif anak sebagai peserta didik berkembang dengan baik, tentu anak akan lebih siap dan mudah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran pada setiap tahapannya.

Fase perkembangan kognitif anak usia dini dalam rentang usia 4-6 tahun yang duduk di bangku Taman Kanak-kanak, masuk pada fase pra-operasional. (Thahir, 2018) menyatakan bahwa fase pra-operasional merupakan perkembangan

kemampuan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada di sekitarnya, berpikir masih egosentris dan berpusat. Pada tahapan ini anak memperoleh kemampuan simbolik dengan membayangkan penampilan objek yang ada secara fisik (Novitasari dan Prasetyo, 2020). Mengacu pada teori kognitif Piaget, pengetahuan baru dapat dipahami oleh anak bila didahului dengan mengopersikan benda konkret terlebih dahulu (Setiawan, 2018) sehingga pelibatan media dan alat peraga edukatif sangat dibutuhkan untuk menunjang proses belajarnya.

Mengenal angka adalah salah satu bagian dari kemampuan kognitif anak usia dini yang duduk di bangku Taman Kanak-kanak. Mengenal angka merupakan bagian dasar dari pembelajaran matematika yang wajib dikuasai anak agar tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, disamping itu kemampuan mengenal angka juga merupakan salah satu prasyarat anak usia dini untuk dapat melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi yakni Sekolah Dasar.

Melalui observasi yang dilakukan awal Oktober 2022, Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022-2023 pada anak Kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk terkait kemampuan mengenal angka didapatkan persentase ketuntasan mengenal angka sebesar 38,10% yang artinya dari 21 orang anak di Kelompok B1 hanya 8 orang anak yang telah tuntas dalam mengenal angka.

Menyikapi permasalahan yang terjadi di lapangan, maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak di Kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk dengan menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada anak.

Bermain merupakan metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran demi menunjang perkembangan anak usia dini. Bermain menurut Parten adalah sebagai sarana sosialisasi diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan (Walujo dan Listyowati, 2017).

Sesuai dengan metode bermain yang dipilih dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak Kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk, maka permainan memancing ikan kertas adalah alternatif yang dihadirkan di kelas B1 saat proses pembelajaran. Dalam bermain memancing ikan kertas setiap anak akan diajak untuk aktif bermain mengenal angka dengan memancing sejumlah ikan kertas yang telah disiapkan sebelumnya dan dilibatkan secara aktif dan mandiri untuk mengenal angka melalui beberapa kegiatan di dalamnya yang bertujuan untuk lebih mengenalkan angka pada anak kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang terdiri dari dua siklus, pada tiap siklus dibagi menjadi empat tahap kegiatan yakni:

1. Tahap Perencanaan Tindakan

Merupakan tahap awal dari pelaksanaan penelitian, pada tahap ini diawali dengan studi pendahuluan observasi awal terkait proses pembelajaran yang dilakukan di kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk. Hasil dari tahapan ini adalah sebagai acuan untuk menyusun rencana tindakan pembelajaran dengan metode bermain permainan memancing ikan kertas.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan'

Kegiatan pada tahap ini adalah proses pelaksanaan dengan bermain memancing ikan kertas yang dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini terjadi proses pengamatan yang disertai dengan pengumpulan data melalui lembar observasi untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan.

4. Tahap Refleksi

Tahap melakukan pengkajian terkait hasil yang didapat dari Siklus I mengenai kemampuan mengenal angka pada anak. Hasil kajian ini akan menjadi patokan untuk menetapkan upaya tindakan baru yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1. Upaya tindakan ini menjadi tindakan baru pada penelitian Siklus II.

Metode observasi adalah metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini. Metode observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data atau informasi tentang perkembangan dan permasalahan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan (Afipah, 2022). Pada kegiatan penelitian ini metode observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai sejauh mana keberhasilan anak kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk dalam mengenal angka.

Instrumen penelitian untuk mengukur kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 disusun dengan berpedoman pada Permendikbud No 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013.

Data terkait kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 dianalisis secara deskriptif dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan anak dengan bantuan instrument penilaian. Segala aktivitas yang muncul selama proses kegiatan pembelajaran dengan metode bermain memancing ikan kertas dihitung dengan pedoman observasi yang dilaksanakan. Penghitungan data dengan mencari rata-rata minimal memenuhi kategori baik, dengan membandingkan persentase penguasaan ke dalam konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

Tabel 1. Tabel Pedoman Konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) Nasional

| Persentase Penguasaan | Kategori | Ketuntasan |
|-----------------------|---------------|--------------|
| 90-100 | Sangat Tinggi | Tuntas |
| 80-89 | Tinggi | Tuntas |
| 65-79 | Sedang | Tuntas |
| 55-64 | Rendah | Belum Tuntas |
| 00-54 | Sangat Rendah | Belum Tuntas |

Sumber : Agung, 2014

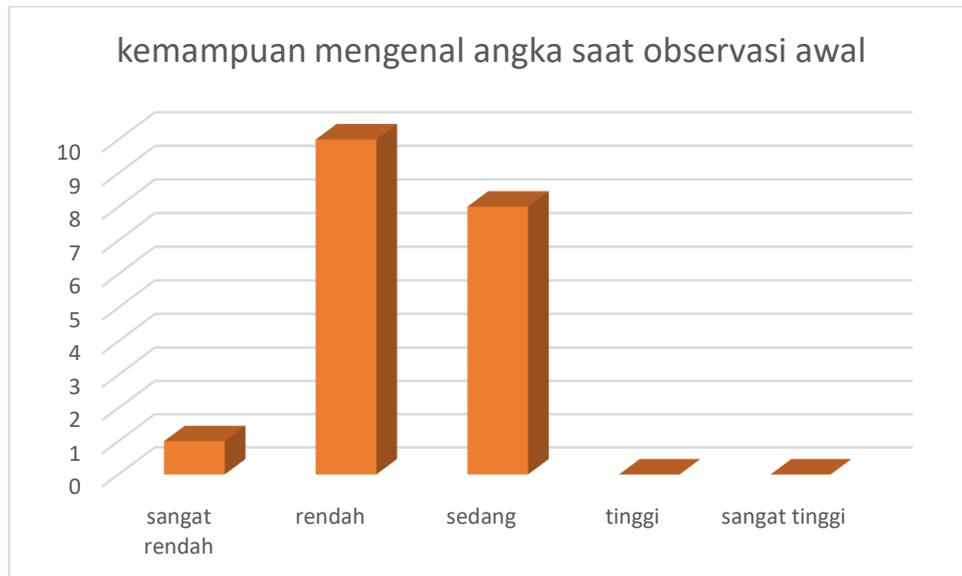
Keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan ini ialah apabila terdapat peningkatan terkait kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk melalui permainan memancing ikan kertas, dengan indikator keberhasilan jika minimal 80% dari jumlah subjek memenuhi kategori sedang.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Observasi Awal

Pada tahap awal pelaksanaan penelitian dilaksanakan observasi mengenai sejauhmana kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 pada saat

mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Pada pelaksanaan ini hasil yang didapat adalah:



Gambar 1. Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Angka Observasi Awal

Berdasarkan pada gambar di atas diketahui bahwa kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 masih rendah. Persentase ketuntasan, dari 21 orang anak hanya 8 orang anak (38,10%) yang mencapai ketuntasan dengan kategori sedang. Sebanyak 13 anak (61,90%) masih belum mencapai ketuntasan dan berada pada kategori rendah yakni sebanyak 12 anak dan sangat rendah 1 anak. Sehingga dinyatakan perlu untuk diberikan tindak lanjut sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1.

Hasil Siklus I

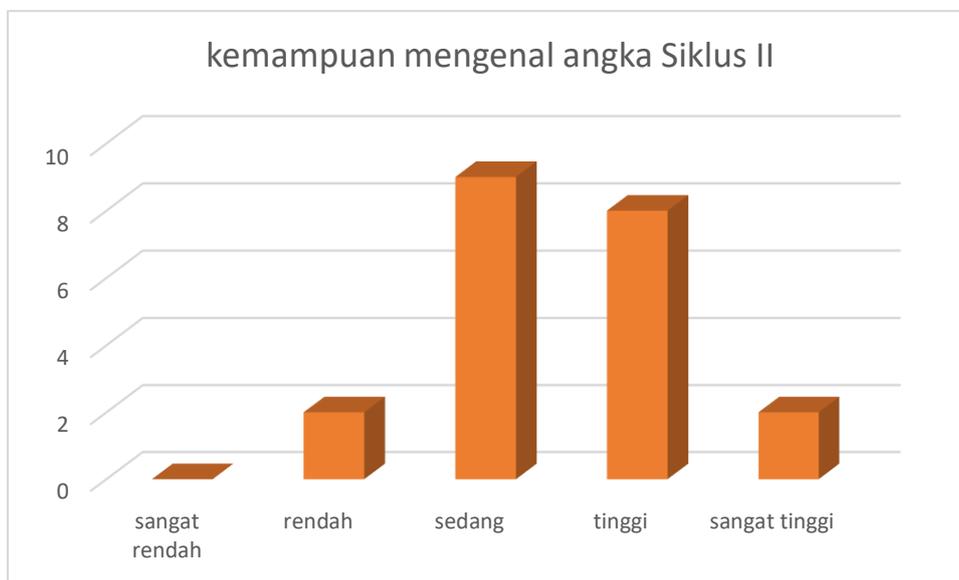
Berdasarkan hasil yang didapat dari pelaksanaan observasi awal, upaya yang diberikan dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk adalah dengan melaksanakan proses pembelajaran melalui permainan memancing ikan kertas pada Siklus I sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Proses pengamatan pembelajaran di nilai berdasarkan lembar obserasi yang disiapkan. Pada akhir pelaksanaan Siklus I dari 21 anak didapatkan peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 dimana sebanyak 12 anak (57,14%) dengan perincian anak dengan kategori sedang 9 anak (42,86%) dan dengan kategori tinggi 3 anak (14,28%), sedangkan 9 anak (42,86%) masih dinyatakan belum tuntas dengan kategori rendah.



Gambar 2. Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Angka Siklus I

Hasil Siklus II

Pembelajaran mengenal angka melalui permainan memancing ikan kertas kembali dilaksanakan pada pelaksanaan Siklus II, hal ini didasari pada hasil pelaksanaan Siklus I bahwa permainan memancing ikan kertas dinilai cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk. Perolehan hasil observasi terhadap kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 pada Siklus II dapat diperhatikan pada grafik berikut :



Gambar 3. Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Angka Siklus II

Pada pelaksanaan Siklus II terlihat adanya peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 setelah mengikuti proses pembelajaran mengenal angka dengan permainan memancing ikan kertas. Hal ini ditunjukkan dari semakin meningkatnya jumlah ketuntasan kemampuan mengenal angka pada anak yaitu sebanyak 19 anak (90,48%) dengan rincian 9 anak (42,86%) kategori sedang, 8

anak (38,10%) kategori tinggi dan 2 anak (9,52%) dengan kategori sangat tinggi. Hanya 2 anak (9,52%) masih belum mencapai ketuntasan yang ditentukan dan berkategori rendah. Berdasarkan hasil yang didapat diakhir pelaksanaan Siklus II yakni sebanyak 19 anak dengan persentase ketuntasan sebesar 90,48%. Sesuai dengan acuan pada ketentuan Pedoman Konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) Nasional bahwa indikator keberhasilan penelitian jika minimal 80% dari jumlah anak, sesuai dengan hal ini maka penelitian dapat dihentikan.

Pembahasan

Mengenal angka adalah kemampuan yang wajib dikuasai anak di Taman Kanak-kanak agar anak tidak mengalami hambatan dalam mengikuti pembelajaran di tingkatan lebih lanjut. Penelitian yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022-2023 dimulai dari pelaksanaan observasi awal yang dilaksanakan awal bulan Oktober tahun 2022 terkait kemampuan mengenal angka di kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk, didapatkan dari 21 orang anak yang menjadi subjek pada penelitian ini, persentase ketuntasan mengenal angka hanya dicapai oleh 8 orang anak, dengan persentase 38,10%. Hal ini dikarenakan anak kelompok B1 merupakan peserta didik baru dan bukan merupakan siswa lanjutan dari kelompok A, sehingga mengenal angka adalah hal yang baru mereka terima dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pada dasarnya guru sebagai pendamping anak dalam proses belajar mengajar di sekolah sudah menerapkan metode bermain, namun masih perlu untuk lebih memvariasikan ragam permainannya untuk dihadirkan dalam kelas. Guru diharapkan mampu untuk kreatif dan jeli dalam memilih dan menghadirkan permainan yang akan digunakan sebagai media untuk meningkatkan perkembangan anak sebagai peserta didik. Bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek (Zaini, 2015). Bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten (Nurani, 2020).

Melihat permasalahan yang ditemukan di lapangan upaya yang dilakukan adalah menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif sesuai dengan perkembangannya dengan metode bermain melalui permainan memancing ikan kertas untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk. Berdasarkan pendapat Piaget dijelaskan bahwa model pendekatan pada anak adalah pendekatan berdasarkan perkembangan (*development position*) dan kegiatan bermain (*play activity*) (Sujiono, 2013).

Pelaksanaan Siklus I proses pembelajaran dimulai dengan menstimulasi anak dengan bantuan alat permainan edukatif kartu angka. Hal ini bertujuan untuk memberikan rangsangan agar anak senang dan termotivasi sebelum melaksanakan pembelajaran inti, disamping itu juga untuk mengulang kembali pemahaman tentang angka pada anak. Menurut Sudono, alat permainan edukatif atau dikenal sebagai alat permainan manipulative adalah alat permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan daya pikir anak (Ardani dan Lestarinigrum, 2018). Kegiatan selanjutnya adalah menghadirkan permainan memancing ikan kertas pada proses pembelajaran. Pada pelaksanaan permainan ini anak dibagi menjadi empat kelompok kontrol yang tiap kelompok terdiri dari lima orang anak. Masing-masing anak mendapatkan perangkat memancing yang terdiri dari 5 ikan kertas yang pada setiap badan ikan telah bertuliskan angka 1 sampai 5 pada sisi kiri badan ikan dan jumlah

benda 1 sampai 5 pada sisi kanan badan ikan, kail untuk memancing, dan wadah untuk menempatkan ikan hasil pancingan.

Permainan memancing ikan pada Siklus I dibatasi untuk mengenal angka 1 sampai 5 terlebih dahulu, hal ini untuk memberikan pembelajaran mengenal angka secara bertahap kepada anak. Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak, agar konsep dapat dikuasai dengan baik hendaknya guru menyajikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan berulang kali (Wiyani, dalam Ariyanti 2016). Pada permainan ini, setiap anak diminta untuk memancing ikan angka 1 sampai dengan ikan angka 5, selanjutnya anak diminta untuk menyebutkan angka yang tertera pada ikan hasil tangkapannya, lalu mengurutkan angka 1 sampai 5 dari ikan yang didapat, memasang angka 1 sampai 5 pada ikan sesuai dengan jumlah benda dan menghubungkan jumlah benda pada ikan sesuai dengan angka 1 sampai 5.

Kendala yang dialami pada Siklus I adalah anak masih belum terbiasa dalam memainkan permainan memancing ikan kertas ini, sehingga diperlukan upaya pembiasaan untuk memainkannya. Disamping itu, anak cenderung terburu-buru dalam melaksanakan instruksi dalam permainan sehingga peneliti harus mampu menguasai keadaan kelas dan memberikan instruksi permainan dengan lebih jelas agar anak dapat lebih tertib memainkan permainan ini. Pada akhir Siklus I, proses pembelajaran mengenal angka melalui permainan memancing ikan kertas didapatkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 57,14% atau sebanyak 12 anak telah tuntas dalam mengenal angka. Melihat terdapat kenaikan persentase ketuntasan mengenal angka melalui permainan memancing ikan kertas ini, maka permainan memancing ikan kertas dihadirkan kembali dalam proses pembelajaran pada Siklus II.

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan sebelumnya. Pada pelaksanaan pembelajaran mengenal angka dengan memancing ikan kertas pada Siklus II, diawali dengan mengajak anak mengulas kembali secara singkat apa yang sudah dilakukan dan dipelajari saat pelaksanaan Siklus I. Pada Siklus II kemampuan mengenal angka ditingkatkan menjadi kemampuan mengenal angka 1 sampai 10, hal ini dilakukan karena anak-anak sudah cukup mengenal angka 1 sampai 5 dan atau sejumlah lima angka dengan lebih baik. Maka pengenalan angka dengan cakupan yang lebih besar yaitu 1-10 dapat dilakukan pada siklus ini. Pelaksanaan Siklus II anak sudah mulai terbiasa memainkan permainan memancing ikan kertas ini. Anak sudah mengikuti aturan permainan sesuai instruksi dengan lebih baik. Anak masih antusias dalam melakukan permainan. Hasil yang didapat pada akhir pelaksanaan Siklus II adalah sebesar 90,48% atau dengan kata lain sebanyak 19 orang anak dari 21 orang anak sebagai subjek penelitian dinyatakan telah mampu mengenal angka. Mengacu pada Pedoman Konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) Nasional bahwa indikator keberhasilan penelitian dianggap tuntas apabila minimal mencapai 80% sehingga dapat dinyatakan bahwa permainan memancing ikan kertas dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk.

4. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentasi dari pelaksanaan observasi awal terkait kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk adalah sebesar 38,10%, hal ini dikarenakan proses kegiatan

pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan disamping itu anak di kelompok B1 adalah peserta didik baru yang bukan merupakan siswa lanjutan dari kelompok A sehingga mengenal angka adalah hal yang baru mereka terima dalam proses pembelajaran di sekolah. Terdapat peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 meningkat setelah pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain memancing ikan kertas, dimana pada Siklus I sebesar 57,14% dan Siklus II sebesar 90,48%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan memancing ikan kertas dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 TK Dharma Kumara IV Buduk.

5. Daftar Rujukan

- Afipah, Heni. 2022. Perkembangan Bahasa Anak Usia 4 Tahun Melalui Asesmen Observasi di TK Sejahtera Kota Bekasi. *Jurnal Cemerlang PAUD*, 1(1), 33-42
- Agung, AA Gede. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publisng
- Andi, Thahir E. 2018. *Psikologi Perkembangan*. Lampung: Aura Publishing
- Ardani, Pupung Puspa dan Lestaringrum, Anik. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara
- Ariyanti, Tatik. 2016. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50-58
- Nurani, Yuliani. 2020. *Kurikulum Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Yogyakarta: PT. Indeks
- Novitasari, Yesi dan Prasetyo, Danang. 2020. Egosentrisme Anak Pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 17-22.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi Revisi. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Sutisna, Icam dan Laiya, Sri Wahyunigsi. 2020. *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Gorontalo: UNG Press Gorontalo
- Setiawan, Eko. 2018. *Kompetensi Pedagogik & Profesional Guru PAUD dan SD/MI*. Jakarta: Esensi Erlangga Group
- Walujo, Djoko Adi dan Listyowati, Anies. 2017. *Kompendium PAUD Memahami PAUD Secara Singkat*. Depok: Prenadamedia Group
- Zaini, Ahmad. 2015. Bermain Sebagai Metode Pembeajaran Bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118-134