

**INTRODUCING NUMBERS TO EARLY AGE CHILDREN
THROUGH SHUTTING THE KINDS OF PICTURE TYPES**

Ibrahim M. Jamil¹ & Zulfa²
¹⁻²STKIP AN-NUR NANGGROE ACEH
ibrahim@stkipan-nur.ac.id
stkipannurnad@yahoo.com

ABSTRACT

Integrated mathematics learning that can be used to develop thinking skill encourages children to develop a variety of children's intellectual potential. But there are various media that can be used in mathematics learning including real media that can be manipulated such as blocks, tangram, lego, and also abstract media like calculators, computers and so on. The research objectives here are to determine the ability in introducing numbers in early childhood through the way of drawing patterns. The approach used in this study is a qualitative approach. While the type of research used in this study is the type of classroom action research. The results of the study based on the implementation of the initial cycle can be classified in to low category, where the skills to reach (58.0%), while the ability to recognize numbers (10.0%). Based on the implementation of the first cycle cucumber skills reached (78.0%), while the ability to recognize numbers (26.0%). According to the implementation of cycle II, the ability to reach is 88.0%, while the ability to recognize numbers (44.0%). The results of the study can be concluded that the game of shutting kinds of pictures on a pillow can help students to recognize numbers quickly.

Keywords: Numbers, Coughing, Pictures, PAUD

MENGENALKAN BILANGAN KEPADA ANAK USIA DINI MELALUI MENCUCUK BERBAGAI POLA GAMBAR

Ibrahim M. Jamil¹ & Zulfa²
¹⁻²STKIP AN-NUR NANGGROE ACEH
ibrahim@stkipan-nur.ac.id
stkipannurnad@yahoo.com

ABSTRAK

Pembelajaran matematika terpadu merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, dan mendorong anak mengembangkan berbagai potensi intelektual. Terdapat berbagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di antaranya media nyata yang dapat dimanipulasi seperti balok, tangram dan lego. Media yang bisa merepresentasikan secara abstrak seperti kalkulator, komputer dan lain sebagainya. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui kemampuan mengenalkan bilangan pada anak usia dini melalui cara mencucuk pola macam-macam gambar. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan jenis penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian diperoleh berdasarkan pelaksanaan siklus awal dapat digolongkan dalam kategori rendah, yang mana keterampilan mencucuk mencapai (58,0%), sedangkan kemampuan mengenal bilangan (10,0%). Berdasarkan pelaksanaan siklus I keterampilan mencucuk mencapai (78,0%), sedangkan kemampuan mengenal bilangan (26,0%). Berdasarkan pelaksanaan siklus II keterampilan mencucuk mencapai (88,0%), sedangkan kemampuan mengenal bilangan (44,0%). Disimpulkan bahwa permainan mencucuk gambar di atas bantal dapat membantu peserta didik mengenal bilangan dengan cepat.

Kata Kunci: Bilangan, Mencucuk, Gambar, PAUD

PENDAHULUAN

Pada manusia terutama pada masa anak-anak, proses perkembangan terjadi sangat cepat. Tiga tahun pertama dalam kehidupan anak-anak merupakan masa yang paling sensitif karena masa tersebut dikaitkan dengan the *golden age* 'usia keemasan' atau masa pesat perkembangan otak. Proses perkembangan anak, pemberian makanan bergizi jelas sangat penting. Namun harus

diperhatikan juga faktor emosi (kasih sayang, rasa aman) dan stimulasi. Pola perkembangan anak pada dasarnya adalah sama pada semua anak. Hanya saja kecepatan perkembangannya saja yang berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya. Posisi kuncinya dalam pembinaan perkembangan terutama pada periode *golden age* berada di tangan orang tuanya. Pada manusia ini hampir seluruh waktu anak berada di dekat orang tuanya sebagai pengusaha dan pendidik anak pada masa ini. Orang tua dapat mempengaruhi perkembangan anak baik positif maupun negatif karena dalam komunikasi orang tua berperan sebagai pengatur, pengawas, guru, pendorong, penghibur, teman bermain dan teman bicara.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik TK adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang dikembangkan di TK meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Matematika anak usia dini menurut (Sriningsih, 2009: 23) "pembelajaran matematika terpadu yang merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mendorong anak untuk mengembangkan berbagai potensi intelektual anak." Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini pada dasarnya bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak agar memiliki kesiapan untuk belajar matematika pada tahap selanjutnya.

Manfaat penggunaan media dalam pengenalan matematika untuk anak usia dini yaitu dapat membantu anak dalam memahami berbagai konsep matematika yang bersifat abstrak dalam matematika yang dapat disajikan dalam bentuk kongkrit. Sehingga mudah dipahami dan dimengerti anak-anak sesuai dengan karakteristik dan tahapan berpikirnya. Motivasi yang ditunjukkan dengan

rasa senang, terangsang dan tertarik sehingga mendorong anak berfikir positif terhadap pembelajaran matematika khususnya kemampuan mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan kenyataan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai masalah perkembangan bahasa, khususnya bahasa untuk Mengenalkan Bilangan Pada Anak Usia Dini Melalui Cara Mencucuk Berbagai Pola Gambar.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu Bagaimanakah Mengenalkan Bilangan Pada Anak Usia Dini melalui Cara Mencucuk Berbagai Pola Gambar?

Tujuan

Adapun tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan Mengenalkan Bilangan Pada Anak Usia Dini melalui Cara Mencucuk Pola Macam-Macam Gambar.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Bilangan

Menurut Suriasumantri (1982: 191) menjelaskan bahwa konsep bilangan adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan, adapula paham yang menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan bahasa artifiial yang dikembangkan untuk menjawab kekurangan bahasa verbal yang bersifat alamiah dan matematika hanya akan mempunyai arti jika terdapat hubungan pola, bentuk dan struktur.

Mengenalkan bilangan pada anak, diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi, dan lambang sesuai dengan jumlah

benda-benda pengenalan bentuk lambang sehingga akhirnya dapat mencocokkannya sesuai dengan lambang bilangannya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah banyaknya satuan jumlah matematis atau banyaknya benda dan besarnya kumpulan benda yang dapat ditambah maupun dikurangi dan dikalikan sehingga dapat disesuaikan dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang sehingga akhirnya dapat mencocokkannya sesuai dengan lambang bilangannya.

Nilai Media Gambar

Menurut Zukhaira (2010: 15) bahwa terdapat beberapa nilai media gambar dalam pendidikan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Gambar bersifat kongkrit. Melalui gambar para peserta didik dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan di dalam kelas. Suatu persoalan dapat dijelaskan dengan gambar selain penjelasan dengan kata-kata. Gambar mengatasi batas ruang dan waktu.
- 2) Gambar mengatasi kekurangan panca indra manusia.
- 3) Gambar dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah, karena itu gambar bernilai terhadap semua pelajaran di sekolah.
- 4) Gambar mudah didapat dan murah
- 5) Gambar mudah digunakan, baik perseorangan maupun untuk sekelompok anak.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Oleh karena itu, setiap guru harus mampu memilih media yang cocok sesuai dengan karakteristik anak dan juga tema yang akan diajarkan pada anak di Taman Kanak-kanak.

Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai jenis dan karakteristik yang bermacam-macam. Para ahli melakukan pengelompokan dan klasifikasi didasarkan pada kesamaan ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh tiap-tiap media pembelajaran tersebut.

1) Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sekarang ini. Seiring dengan kemajuan jaman yang diikuti dengan kemajuan di bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) media pembelajaranpun mengalami perkembangan yang cukup pesat. Kemajuan teknologi memunculkan berbagai macam media pengajaran dengan teknologi dan fasilitas yang lebih banyak disertai dengan dayaguna serta efisiensi yang lebih tinggi.

Menurut Badru, dkk (2009: 418) bahwa “media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu media visual, audio dan audiovisual”.

Secara garis besar media pembelajaran dapat diklasifikasikan atas: media grafis, media audio, media proyeksi diam (hanya menonjolkan visual saja dan disertai rekaman audio), dan media permainan-simulasi. Arsyad (2002) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

2) Klasifikasi Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Misalnya, Schramm melihat karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai (Sadiman, dkk: 1990). Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera.

Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media. Berdasarkan jenis media yang diungkapkan oleh Arsyad di atas, maka jenis-jenis media tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. *Media grafis*. Karakteristik yang dimiliki adalah: bersifat kongkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan ringkasan visual suatu proses, terkadang menggunakan simbol-simbol verbal (pada jenis media grafik), dan mengandung pesan yang bersifat interpretatif.
- b. *Media audio*. Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio).
- c. *Media proyeksi diam*. Karakteristik umum media ini adalah: pesan yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak, penyajiannya berada dalam kontrol guru, cara penyimpanannya mudah (praktis), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, menyajikan obyek-obyek secara diam (pada media dengan penampilan visual saja), terkadang dalam penyajiannya memerlukan ruangan gelap, lebih mahal dari kelompok media grafis, sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu, sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individual, praktis dipergunakan untuk semua ukuran ruangan kelas, mampu menyajikan teori dan praktek secara terpadu, menggunakan teknik-teknik warna, animasi, gerak lambat untuk menampilkan

obyek/kejadian tertentu (terutama pada jenis media film), dan media film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dsb., sesuai dengan kebutuhan.

d. *Media permainan dan simulasi*. Ciri atau karakteristik dari media ini adalah: melibatkan pebelajar secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi antar pebelajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah alat dan persoalannya sedikit saja, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif pebelajar, mampu mengatasi keterbatasan pebelajar yang sulit belajar dengan metode tradisional, dan dalam penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak.

Gerlach dalam Arsyad (2002) mengemukakan bahwa terdapat tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran, dimana ketika guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya secara langsung. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- a. *Ciri fiksatif*, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek;
- b. *Ciri manipulatif*, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik *time-lapse recording*). Atau sebaliknya, suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut;
- c. *Ciri distributif*, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu

disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Fungsi Media Gambar

Media gambar termasuk salah satu jenis media grafis. Sebagaimana media lainnya, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar ini termasuk media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penerjemahan pesan dari bentuk visual ke dalam bentuk kata-kata atau kalimat sangat bergantung kepada kemampuan imajinasi siswa. Hasil ekspresi anak yang cerdas akan lebih lengkap dan mungkin mendekati ketepatan, tetapi gambaran anak yang sedang kecerdasannya mungkin hasilnya tidak begitu lengkap, sedangkan pelukisan kembali oleh anak yang kurang cerdas pastilah sangat kurang lengkap dan bahkan mungkin tidak relevan atau menyimpang.

Secara umum fungsi media gambar menurut Basuki dan Farida (2001: 42) yaitu: Mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas, meningkatkan kreativitas siswa.

Sedangkan menurut Thoifuri (2008: 171) bahwa secara kongkrit fungsi media pembelajaran adalah:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2) Bahan pengajaran jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa, dan memungkinkan anak menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik.

3) Metode pengajaran lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga anak tidak cepat bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila jika guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

Mencucuk Gambar

Mencucuk adalah salah satu kegiatan yang ada di kurikulum pengajaran PAUD yang meliputi TK, PG, Posyandu dan yang sederajat. Mencucuk yang dimaksud adalah kegiatan melubangi bagian tepi sebuah obyek gambar, dan biasanya yang menjadi sasaran atau batasan yang dicucuk atau tusuk telah dibuat alat bantu berupa titik-titik. Sehingga anak mudah menempatkan jarum di titik itu. Setelah gambar selesai dicucuk secara menyeluruh, maka anak diperintahkan untuk melepas obyek gambar itu, dan menempelkan pada media yang telah ditentukan. Aktifitas mainan edukatif ini merangsang anak untuk kreatif.

Untuk melakukan kegiatan ini diperlukan alat untuk mencucuk, yakni sejenis jarum, yang sudah diberi pegangan dari kayu. Mencucuk ringan secara pas di tepi obyek, diperlukan bantalan, sehingga jarum bisa lebih ringan menembus kertas bergambar, dan anak merasa senang memperagakan mainan edukasi ini. Adapun bentuk fisik dari alat mencucuk:

- Alat Cucuk
- Bantal Cucuk
- Kertas Gambar
- Lem

Cara Bermain

Obyek gambar yang ada dicucuk dan ditaruh di atas bantal, kemudian anak-anak diarahkan untuk mencucuk kertas yang berisi obyek gambar, sesuai dengan pola titik yang ada. Setelah selesai mengitari pola, gambar dilepas lalu ditempel di obyek yang telah disediakan.

Manfaat mencucuk pola macam gambar:

- a. Melatih kreatifitas motorik halus dan emosi
- b. Melatih imajinasi anak

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas. Menurut Kusuma dan Dwitagama (2011: 9) mendefinisikan “penelitian tindakan kelas sebagai penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, (3) merefleksikan tindakan dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar dapat meningkat”. Berikut hal-hal yang harus diperhatikan dalam penelitian ini:

a. Tahap perencanaan (*planning*)

Menurut Arikunto, (2006: 17) Dalam tahap ini dijelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. PTK dilakukan secara berpasangan atau kolaborasi. Pihak pertama melakukan tindakan dan pihak kedua yang mengamati proses jalannya tindakan.

b. Tahap pelaksanaan (*acting*)

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan. Selama melaksanakan tindakan, guru sebagai pelaksana tindakan harus mengacu pada program yang telah dipersiapkan dan disepakati.

c. Tahap pengamatan (*observing*)

Menurut Arikunto, (2006: 19) Tahap pengamatan berjalan bersamaan dengan saat pelaksanaan tindakan. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat atau *observer*.

d. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Berikut ini tahap-tahap pelaksanaan penelitian:

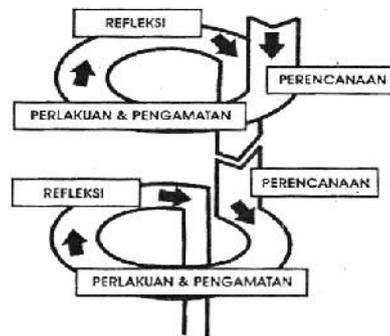
SIKLUS I

1. Tahap Perencanaan (*planning*)
2. Tahap Pelaksanaan (*actuating*)
 - a. Kegiatan awal
 - b. Kegiatan inti
 - c. Kegiatan akhir
3. Pengamatan
4. Refleksi

Dalam tahap ini peneliti menganalisa hasil pengamatan yang diperoleh untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus berikutnya apabila ditemukan kelemahan maupun temuan-temuan lain yang menyebabkan kesulitan pada siklus yang bersangkutan.

SIKLUS II

Tahapan dalam siklus II pada prinsipnya sama dengan tahapan dalam siklus I yang meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan refleksi. Tindakan pada siklus II akan mengalami beberapa perubahan, didasarkan atas analisis perubahan dan analisis refleksi pada siklus I. Perubahan yang dilakukan pada siklus II ini dilakukan dengan harapan agar terjadi peningkatan prestasi siswa dan kreativitas.



Gambar 3.1 siklus rancangan penelitian

Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data primer dengan cara mengobservasi langsung pada anak yang ada di RA. Ar-Rayyan Kecamatan Kota Juang Kabupaten Bireuen. Setelah observasi tersebut selesai, peneliti melanjutkan mengumpulkan data sesuai dengan nomor urut untuk memudahkan pengolahannya.

Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh informasi dari responden, penelitian menggunakan alat pengumpul data berupa gambar disertai Alat Permainan Edukatif (APE) yang disediakan sendiri oleh peneliti dengan berpedoman pada kerangka konsep dan tinjauan pustaka.

Teknik Analisa Data

Adapun teknik analisa data dalam penelitian ini yaitu teknik observasi, yang dilakukan untuk memperoleh data psikomotor dan afektif, yaitu data mengenai unjuk kerja siswa dalam kegiatan kelompok dan sikap siswa. Lembar observasi berbentuk checklist, data unjuk kerja siswa dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai unjuk kerja siswa} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal (Deskripsi Pra Siklus)

Berdasarkan data hasil kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas diperoleh keterangan bahwa skor rata-rata pengenalan bilangan pada anak RA.Ar-Rayyan masih tergolong rendah. Data tersebut diperoleh dari nilai tugas harian dari 50 anak, yang dinyatakan lulus atau mencapai indikator kinerja hanya 29 anak (58%). Sedangkan 21 anak (42%) lagi masih tergolong kedalam kategori tidak lulus atau belum memenuhi indikator kinerja. Presentase selengkapnya dapat dilihat dalam tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 1. Pengenalan Bilangan Tahap Awal Berdasarkan Keterampilan Mencucuk

No.	Keterampilan Mencucuk	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Rendah	32	64,0
2.	Sedang	13	26,0
3.	Tinggi	5	10,0
	Total	50	100,0

Tabel 2. Pengenalan Bilangan Tahap Awal Berdasarkan Kemampuan Mengenal Bilangan

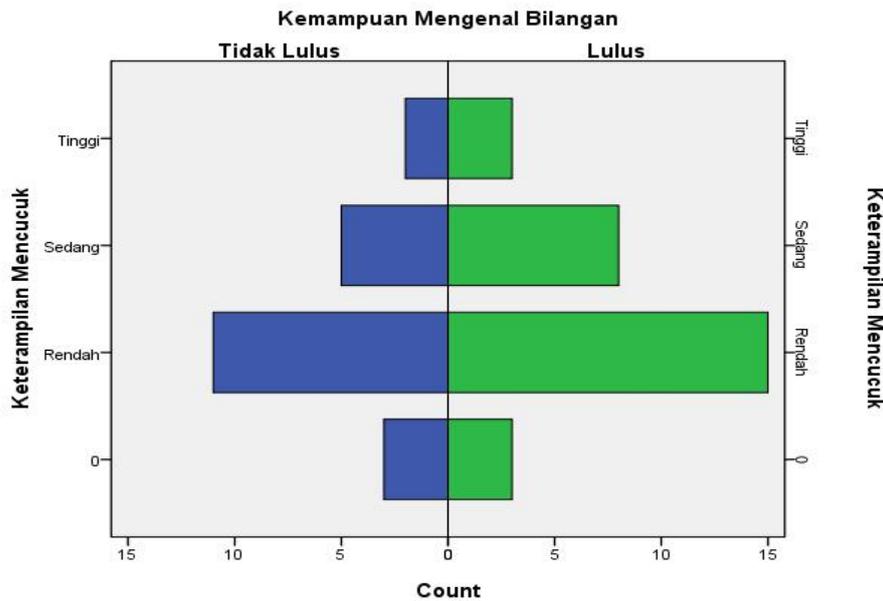
No.	Kemampuan Mengenal Bilangan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Lulus	29	58,0
2.	Tidak Lulus	21	42,0
	Total	50	100,0

Tabel 3. Keterampilan Mencucuk dengan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada RA. Ar-Rayyan

	Kemampuan Mengenal Bilangan		Total
	Tidak Lulus	Lulus	
Keterampilan Mencucuk 0	3	3	6
Rendah	11	15	26
Sedang	5	8	13
Tinggi	2	3	5
Total	21	29	50

Keterampilan Mencucuk * Kemampuan Mengenal Bilangan Crosstabulation

Diagram 1. Hasil Keterampilan Mencucuk Dengan Kemampuan Mengenal Bilangan Pra Siklus



Obyek gambar yang ada akan dicucuk ditaruh di atas bantalan, kemudian anak-anak diarahkan untuk mencucuk kertas yang berisi obyek gambar, sesuai dengan pola titik yang ada. Setelah selesai mengitari pola, gambar dilepas lalu ditempel di obyek yang telah disediakan.

Deskripsi Siklus I

Pada siklus I peneliti menyampaikan indikator yaitu gambar yang ada akan dicucuk ditaruh di atas bantalan, kemudian anak-anak diarahkan untuk mencucuk kertas yang berisi obyek gambar, sesuai dengan pola titik. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi diuraikan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Pada siklus I perencanaan tindakan kelas dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang memfokuskan pada indikator mencucuk

gambar di atas bantalan sampai terlepas kemudian ditempel pada obyek yang telah disediakan. Setelah itu guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Rangkaian pelaksanaan siklus I dimulai dengan upaya guru mengkondisikan peserta didik, ruangan ditata sedemikian rupa sehingga tidak terkesan monoton. Hal ini dilakukan agar anak-anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Dalam pelaksanaan ini guru meminta peserta didik untuk duduk membentuk lingkaran di atas lantai ruangan kelas secara berkelompok. Kemudian guru membagikan masing-masing sehelai kertas berwarna yang di dalamnya telah tergambar bentuk buah-buahan dan sebuah bantalan kecil beserta lidi di depannya. Setelah itu guru mengarahkan untuk mencucuk gambar tersebut di atas bantalan hingga terlepas kemudian di tempelkan gambar itu pada obyek yang telah disediakan.

Tabel 4. Pengenalan Bilangan Siklus I Berdasarkan Keterampilan Mencucuk

No.	Keterampilan Mencucuk	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Rendah	17	34,0
2.	Sedang	20	40,0
3.	Tinggi	13	26,0
	Total	50	100,0

Tabel 5. Pengenalan Bilangan Siklus I Berdasarkan Kemampuan Mengenal Bilangan

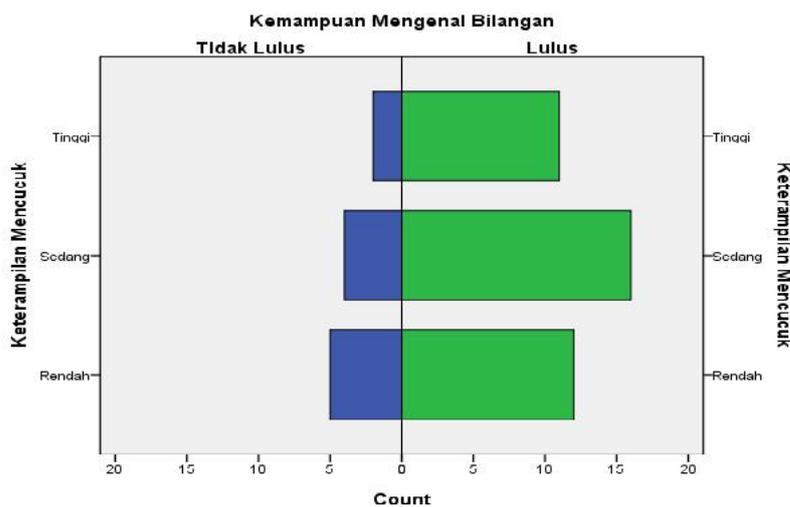
No.	Kemampuan Mengenal Bilangan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Lulus	11	22,0
2.	Tidak Lulus	39	78,0
	Total	50	100,0

Tabel 6. Keterampilan Mencucuk dengan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Siklus I di RA. Ar-Rayyan

		Kemampuan Mengenal Bilangan		Total
		Tidak Lulus	Lulus	
Keterampilan Mencucuk	Rendah	5	12	17
	Sedang	4	16	20
	Tinggi	2	11	13
Total		11	39	50

Keterampilan Mencucuk * Kemampuan Mengenal Bilangan Crosstabulation

Diagram 2. Hasil Keterampilan Mencucuk Dengan Kemampuan Mengenal Bilangan siklus I



Berdasarkan rekapitulasi hasil pengenalan bilangan di atas dapat diketahui bahwa rata-rata baru mencapai 78%. Dengan demikian maka masih perlu melakukan upaya kembali untuk peningkatan kemampuan mengenal bilangan dan keterampilan mencucuk peserta didik.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat/kepala sekolah dengan menggunakan lembar observasi atau absensi peserta didik. Adapun aspek yang diobservasi yaitu : kesiapan peserta didik, memperhatikan penjelasan guru, keterampilan saat mencucuk gambar di atas bantalan, semangat peserta didik dalam menghitung dan keberanian bertanya.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dan dilakukan analisis maka diperoleh data bahwa pada siklus I kemampuan mengenal bilangan peserta didik masih dalam kategori cukup yaitu 78 %. Sedangkan keterampilan mencucuk peserta didik pada siklus ini masih sangat rendah yaitu 40%.

d. Refleksi

Tahapan setelah pengamatan (*observing*) adalah refleksi (*reflecting*). Refleksi yang berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus I. Adapun kekurangan tersebut berupa aktivitas anak mengikuti arahan guru yang belum maksimal dikarenakan ada beberapa anak yang saat guru memberi penjelasan, masih banyak siswa yang belum memahami materi ini sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif baik fisik, emosional dan intelektualnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada akhir siklus I, peserta didik masih belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu keaktifan peserta didik dalam menanggapi kegiatan pembelajaran. Proses pengenalan bilangan yang menggunakan permainan mencucuk gambar pada bantalan termasuk dalam kategori cukup. Maka perlu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.

Deskripsi Siklus II

Dalam pelaksanaan siklus I indikator penilaian yang telah ditetapkan belum tercapai. Oleh karena itu dilanjutkan oleh siklus II sebagai acuan untuk meningkatkan keaktifan dan kreatifitas peserta didik agar mencapai target penilaian yang lebih baik.

Pada siklus I peneliti menyampaikan indikator yaitu gambar yang ada akan dicucuk ditaruh di atas bantalan, kemudian anak-anak diarahkan untuk mencucuk kertas yang berisi obyek gambar, sesuai dengan pola titik. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Berpedoman pada refleksi siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II diupayakan mengantisipasi berbagai kelemahan sebelumnya. Siklus II juga dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang memfokuskan pada indikator : mencucuk gambar di atas bantalan sampai terlepas kemudian ditempel pada obyek yang telah disediakan. Setelah itu guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan pada proses pembelajaran yang sesuai dengan SKH.

a. Pelaksanaan

Pada siklus II guru harus benar-benar memaksimalkan upaya untuk membuat peserta didik tertib dalam mengikuti pembelajaran. Setelah memberikan pengantar pembelajaran secara aplikatif dengan memperlihatkan contoh-contoh benda yang nyata dan sederhana yang ada dilingkungan anak untuk mudah mengaitkan materi dengan permainan yang akan dilakukannya. Langkah selanjutnya agar permainan mencucuk dapat berjalan, pengarahan sangat dibutuhkan agar peserta didik memahami proses mencucuk yang benar serta mencocokkan gambar yang telah di cucuk itu pada tempat yang telah disediakan. Hal ini dilakukan peserta didik dalam pengawasan guru.

Menjelang akhir pelajaran guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengemukakan pendapat dalam mengembangkan pengenalan bilangan melalui gambar yg telah dicucuk oleh masing-masing peserta didik.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat/kepala sekolah dengan menggunakan lembar observasi atau absensi peserta didik. Adapun aspek yang diobservasi yaitu: kesiapan peserta didik, memperhatikan penjelasan guru, keterampilan saat mencucuk gambar di atas bantalan, semangat peserta didik dalam menghitung dan keberanian bertanya.

Tabel 7. Pengenalan Bilangan Siklus II Berdasarkan Keterampilan Mencucuk

No.	Keterampilan Mencucuk	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Rendah	5	10,0
2.	Sedang	23	46,0
3.	Tinggi	22	44,0
	Total	50	100,0

Tabel 8. Pengenalan Bilangan Tahap Siklus II Berdasarkan Kemampuan Mengenal Bilangan

No.	Kemampuan Mengenal Bilangan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Lulus	6	12,0
2.	Tidak Lulus	44	88,0
	Total	50	100,0

Tabel 9. Keterampilan Mencucuk dengan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Siklus II di RA. Ar-Rayyan

		Kemampuan Mengenal Bilangan		Total
		Tidak Lulus	Lulus	
Keterampilan Mencucuk	Rendah	1	4	5
	Sedang	3	20	23
	Tinggi	2	20	22
Total		6	44	50

Keterampilan Mencucuk * Kemampuan Mengenal Bilangan Crosstabulation

Diagram 3 Hasil Keterampilan Mencucuk Dengan Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus II



Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan dilakukan analisis data maka diperoleh data bahwa pada siklus II tingkat aktivitas anak pada pengenalan bilangan dan mencucuk di bantal sudah termasuk dalam kategori baik.

c. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan siklus II maka peneliti melakukan kegiatan refleksi berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus I. Anak-anak pada siklus I yang kurang aktif berperan, namun pada siklus II ini sudah menjadi lebih aktif dalam hal keterampilan mencucuk gambar serta kemampuan pengenalan bilangannya.

Berdasarkan analisis hasil pengamatan yang dilakukan pada akhir siklus II, peserta didik sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Adapun keaktifan peserta didik dalam menanggapi kegiatan pembelajaran dan proses pengenalan bilangan yang menggunakan permainan mencucuk gambar pada bantal sudah termasuk dalam kategori berhasil. Sehingga tidak perlu dilakukan siklus berikutnya.

Pembahasan

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa keterampilan mencucuk pada anak pada kategori tinggi yaitu (44,0%) dan kemampuan mengenal bilangan anak berada pada kategori lulus yaitu (88,0%). Berarti dengan menerapkan cara belajar seperti pada penelitian ini diantaranya dari siklus awal, siklus I sampai ke siklus II sangat berpengaruh terhadap kemampuan dan keterampilan peserta didik. Rangsangan atau stimulasi seorang guru sangat penting terhadap kemampuan dan keterampilan seorang peserta didik. Semakin baik metode-metode yang diajarkan oleh guru maka semakin baik pula perkembangan kemampuan dan keterampilan anak. Hal ini sesuai dengan teori Sukmadinata (2011), bahwa orang yang berpendidikan tinggi akan memberikan respon yang lebih rasional terhadap informasi yang datang dan akan berpikir sejauh mana keuntungan yang mungkin akan mereka peroleh dari gagasan tersebut.

Hal ini sebagaimana yang telah dikemukakan oleh (Notoatmodjo, 2003) Tingkat kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) suatu bangsa pada hakikatnya ditentukan oleh kualitas pendidikan yang diperoleh. Pendidikan yang baik dan berkualitas akan melahirkan individu yang baik dan berkualitas pula. Sebaliknya apabila pendidikan yang diperoleh tidak baik dan tidak berkualitas, maka hal ini akan berdampak terhadap kualitas SDM yang dibangun.

Kemampuan dan keterampilan dimulai sejak bayi dan mengandalkan perannya pada pengalaman, penguasaan dan pertumbuhan. Anak belajar sejak masa bayi sebelum belajar berbicara mereka berkomunikasi melalui tangisan, senyuman dan gerakan badan. Belajar terampil sangat krusial terjadi pada usia sebelum enam tahun. Oleh karena itu Pendidikan Anak Usia Dini merupakan wahana yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan anak sehingga kondisi ini bisa memfasilitasi pengembangan ketrampilan melakukan kegiatan pada anak usia dini. Anak memperoleh perilaku dari lingkungan keluarga dan lingkungan tetangga.

Setelah dilakukan penelitian ternyata peserta didik lebih mampu menunjukkan kemampuan dan keterampilannya setelah dilakukan beberapa siklus pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga didukung oleh teori Menurut *Newcomb* dalam Notoatmodjo (2011: 25), menyatakan bahwa sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu.

Kemampuan untuk melakukan sesuatu seorang anak sangat dipengaruhi oleh sikap orang sekitarnya dalam memberikan stimulasi pada anak, dimana pemberian stimulasi tersebut tergantung keinginan orang terdekatnya dalam melakukan stimulasi pada anak. Hal ini didukung oleh Moersintowarti (2002), bahwa stimulasi adalah perangsangan dan latihan-latihan terhadap kepandaian anak yang datangnya dari lingkungan di luar anak. Stimulasi ini dapat dilakukan oleh orang tua anggota keluarga, guru, atau orang dewasa lain disekitar anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang mengenalkan bilangan pada anak usia dini dengan cara mencucuk pola macam-macam gambar di RA. Ar-Rayyan Kecamatan Kota Juli Kabupaten Bireuen, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pelaksanaan siklus awal dapat digolongkan dalam kategori rendah, yang mana keterampilan mencucuk mencapai (58,0%), sedangkan kemampuan mengenal bilangan (10,0%)
2. Berdasarkan pelaksanaan siklus awal dapat digolongkan dalam kategori sedang, yang mana keterampilan mencucuk mencapai (78,0%), sedangkan kemampuan mengenal bilangan (26,0%)
3. Berdasarkan pelaksanaan siklus awal dapat digolongkan dalam kategori tinggi, yang mana keterampilan mencucuk mencapai (88,0%), sedangkan kemampuan mengenal bilangan (44,0%)

4. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa permainan mencucuk gambar di atas bantalan dapat membantu peserta didik untuk mengenal bilangan dengan cepat di RA. Ar-Rayyan Kecamatan Kota Juli Kabupaten Bireuen”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Adrian R Nugraha. 2010. Menyelamatkan Lingkungan Hidup dengan Pengolahan Sampah. Cahaya Pustaka Raga, Jakarta.
- Azhar Arsyad. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ades, Sanjaya. 2011. Model-model Pembelajaran. Bumi Aksara. Jakarta
- Arif. S. Sadiman, dkk. 1990. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta: CV. Rajawali
- Badru Zaman, dkk. 2009. Media dan Sumber Belajar. Jakarta: Universitas Terbuka
- Basuki. Farida. 2001. Media Pembelajaran. Rosda. Bandung.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Indeks.
- Moersintowarti, B. 2002. Tumbang Anak dan Remaja. Jakarta: CV Sagung Seto.
- Notoatmodjo, Soekidjo, 2003. Pengembangan Sumber Daya Manusia, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sriningsih, N. 2009. Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Suriasumantri, Jujun S. 1982. Filsafat Ilmu. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Saleh,Andri. 2009. Belajar Matematika Selezat Kue Coklat. Jakarta: Tran Media
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thoifuri. 2008. Menjadi Guru Inisiator. Semarang: RASAIL.
- Zukhaira, 2010. Media Gambar. Online <http://www.sunatombs.wordpress.com>.