

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN MELALUI MEDIA RODA KEBERUNTUNGAN**
(Penelitian pada Siswa Kelompok A Taman Kanak Kanak PGRI Tunas Harapan 2
Tempursari, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh:
Debby Ayunandiya
16.0304.0027

**PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*) dalam Sofia Hartati (2005: 7) anak usia dini merupakan sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, sedangkan menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 angka 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Permendiknas No 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa; Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh pendidikan (Lila,2012 : 25). Aspek perkembangan anak usia dini meliputi nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, social emosional, bahasa, dan seni.

Perkembangan Kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang atau bisa diartikan sebagai perkembangan intelektual. Terjadnya proses perkembangan ini dipengaruhi oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik. Kognisi merupakan bagian intelektual yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran,

pengingatan, pengkhayan, pengambilan keputusan, dan penalaran (Fadilah,2012 : 51)

Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulasi pada usia dini. Pada usia empat tahun 50% kecerdasan seseorang telah tercapai dan 80% pada usia delapan tahun (Slamet Suyanto, 2005: 7). Pentingnya masa usia dini membuat guru dan orang tua perlu melakukan stimulasi agar perkembangan anak dapat optimal. Stimulasi yang diberikan sejak dini akan berdampak saat dewasa kelak. Pembelajaran dan pengalaman yang didapat oleh anak akan mengembangkan kognitif anak. Stimulasi-stimulasi perlu diberikan secara optimal oleh guru ataupun orang tua. Orang tua mempunyai peranan penting dalam mengembangkan kognitif anak dengan selalu membimbing dan memberi kesempatan anak untuk memahami hal-hal baru.

Matematika merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Slamet Suyanto, 2005: 56). Beberapa contoh fungsi matematika dalam kehidupan adalah belanja, menghitung benda, dan memahami waktu. Matematika dapat dikenalkan anak sejak dini sesuai dengan tahapan perkembangannya. Menurut Piaget dalam Slamet Suyanto (2005: 161) tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Bukan agar anak dapat cepat berhitung namun memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir. Anak usia dini bukan hanya belajar matematika sebagai persiapan untuk memahami

konsep matematika pada tingkat yang lebih tinggi namun hal yang penting adalah matematika digunakan untuk mengajarkan anak berpikir logis. Konsep matematika berhubungan dengan lambang bilangan atau angka.

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak” termasuk menghitung (Yuliani Nurani Sujiono, 2007: 11). Lambang bilangan atau angka perlu dikenalkan sebagai dasar bagi anak untuk berhitung. *Caufield* dalam *Carol Seefeldt* dan *Barbara A Wasik* (2008: 393) mengemukakan bahwa mempelajari nama yang sesuai dengan bilangan juga merupakan bagian dari belajar tata cara berhitung. Anak yang mempelajari nama bilangan kemudian akan mempelajari simbol dari bilangan tersebut. Menghitung selalu berhubungan dengan angka atau lambang bilangan. Lambang bilangan juga penting dikenal oleh seseorang karena banyak sekali benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang menggunakan angka seperti uang, jam, kalender, penggaris, timbangan, dan lain-lain. Anak perlu mengenal lambang bilangan untuk memahami benda-benda tersebut.

Anak usia prasekolah masih berada pada taraf berpikir konkret. Media pembelajaran perlu digunakan secara terus menerus dengan pertimbangan utama bahwa media dapat mengkonkretkan sesuatu yang abstrak (Badru Zaman, dkk, 2008: 4). Media dapat digunakan untuk membuat sesuatu yang tidak dapat dilihat menjadi hal yang konkret. Misalnya anak bisa menyebutkan satu, dua, tiga, dan seterusnya namun anak tidak tahu bahwa bentuk dari bilangan-bilangan tersebut dan tidak tahu berapa banyak jumlah pada bilangan tersebut. Adanya lambang bilangan beserta jumlah dari lambang bilangan

tersebut pada papan bilangan digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan dan mengenalkan dengan konkrit jumlah pada bilangan sehingga anak dapat melihat dan mengetahui lambang bilangan secara nyata.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak PGRI Tunas Harapan 2 yang terletak di dusun Tempursari Desa Tempurejo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang, kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A masih kurang karena guru hanya mengajarkan lambang bilangan dengan melafalkannya dengan kata kata dan jari sehingga membuat anak tidak fokus dan tertarik dengan pembelajaran pengenalan lambang bilangan. Sebagian besar anak masih kesulitan menunjukkan lambang bilangan, anak masih terbalik-balik menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan satu dan yang lain. Anak kelompok A juga belum mampu mengenal lambang bilangan. Misalnya saat anak diminta menuliskan angka “5” anak bertanya “angka 5 yang seperti apa?”. Saat kegiatan meniru anak masih belum dapat mengikuti lambang bilangan yang dicontohkan guru. Pada waktu kegiatan menjodohkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai jumlahnya, guru sudah membimbing anak dengan menghitung benda bersama-sama dahulu kemudian anak dibiarkan mengerjakan mandiri. Namun sebagian anak masih belum tepat dalam memilih lambang bilangan.

Dari 12 anak dalam kelompok A TK PGRI Tunas Harapan 2, terdapat 3 anak yang sudah lancar dalam mengenal lambang bilangan. Terdapat 4 anak

yang mengenal lambang bilangan 1-5 dan 5 anak dalam kelompok tersebut belum mengenal lambang bilangan.

Dalam pembelajaran mengenal lambing bilangan guru kurang mengemas metode pembelajaran mengenal lambang bilangan dengan baik dan menyenangkan sehingga anak merasa bosan. Dapat dilihat pada saat kegiatan pengenalan lambang bilangan , guru hanya meminta anak untuk mengerjakan tugas-tugas di dalam Lembar Kerja Anak (LKA) seperti menebalkan angka, menirukan angka, menghubungkan angka sesuai dengan jumlah gambar, dan sebagainya. Guru juga sering meminta anak menirukan lambang bilangan di buku tulis masing-masing yang telah dicontohkan guru di papan tulis.

Hal ini tidak sependapat dengan Suyanto (2005: 35) bahwa pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini harus dikemas secara variatif sehingga menarik anak untuk ikut serta. Suyanto (2005: 40) juga berpendapat bahwa mengajarkan bilangan di Pendidikan Anak Usia Dini harus menggunakan benda benda yang konkret. Benda tersebut dapat berupa benda yang familiar bagi anak missal batu kerikil , kancing baju , daun , lidi.

Menurut Sanjaya (2005: 17) proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini harus ditunjang dengan media pembelajaran guna memaksimalkan pembelajaran. Pendapat tersebut belum sesuai dengan pembelajaran di TK PGRI Tunas Harapan 2 , karena guru di TK PGRI Tunas Harapan 2 masih jarang menggunakan media pembelajaran. Sehingga hasil pembelajaran tentang konsep lambang bilangan belum maksimal. Kurangnya media pembelajaran tersebut membuat anak di TK PGRI Tunas Harapan 2 tidak ada

pengalaman langsung dalam kegiatan pembelajaran khususnya terkait pemahaman lambang bilangan. Menurut Sanjaya (2005: 20) pengalaman langsung merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

Konsep lambang bilangan yang belum benar benar dipahami dapat menghambat proses penghitungan atau proses belajar di kemudian hari meskipun anak-anak sudah mampu menghafal deretan angka. Kesulitan anak memahami lambang bilangan ditunjukkan di TK PGRI Tunas Harapan 2 sehingga memerlukan bimbingan dan pendampingan dari guru dalam proses pembelajaran. Bila pembelajaran tersebut terus dilanjutkan dikhawatirkan tujuan kegiatan tidak tercapai, anak kurang tertarik pada pembelajaran, kurang tertarik pada pembelajaran, kurang motivasi, dan dapat mempengaruhi tingkat perkembangan anak.

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media terdiri dari tiga jenis yaitu media visual (dilihat), media audio (didengar), dan media audio visual (dilihat dan didengar). Roda Keberuntungan adalah obyek yang berbentuk bundar yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa bagian yang dalam penggunaannya melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelompok A TK PGRI Tunas Harapan 2, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian

tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Roda Keberuntungan pada Anak Kelompok A”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih kurang karena guru hanya mengajarkan lambang bilangan dengan melafakannya dengan kata kata dan jari sehingga membuat anak tidak fokus dan tertarik dengan pembelajaran pengenalan lambang bilangan.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru dikelas masih kurang dikemas dengan baik karena guru hanya meminta anak untuk mengerjakan tugas-tugas di dalam Lembar Kerja Anak (LKA) seperti menebalkan angka, menirukan angka, menghubungkan angka sesuai dengan jumlah gambar, dan sebagainya.
3. Guru masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan sehingga hasil pembelajaran tentang konsep lambing bilangan belum maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam maka penelitian ini hanya dibatasi pada media roda keberuntungan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut :

Apakah media roda keberuntungan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan media roda keberuntungan pada anak kelompok A.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik Taman Kanak-Kanak dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak melalui kegiatan yang lebih bervariasi.

2. Manfaat praktis

a. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan memberi wawasan untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

b. Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru dan memotivasi guru untuk selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran yang tepat dan efektif.

c. Anak Didik

Tujuan penelitian ini bagi siswa adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak melalui media Roda Keberuntungan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Mengenal Lambang Bilangan

1. Pengertian Lambang Bilangan

Menurut Sudaryanti (2009: 1) menyatakan bahwa lambang bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya. Dengan memahami konsep lambang bilangan, diharapkan anak dapat memahami konsep matematika yang lain.

Menurut Hurlock, dalam Susanto (2011: 107) seiring dengan perkembangan pemahaman lambang bilangan permulaan ini, menyatakan bahwa konsep yang mulai dipahami anak, diantaranya konsep lambang bilangan. Menurut Busthomi (2012: 105-106) menjelaskan tentang lambang bilangan yang merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung lambang bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda.

Menurut Harjanto (2011: 11-18) lambang bilangan adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda/peristiwa saat dihitung, untuk dapat menguasainya maka anak harus memahami konsep dari masing-masing jumlah. Selain itu, Pakasi, (dalam Sriningsih, 2009: 45) menjelaskan bahwa lambang bilangan merupakan suatu konsep matematika yang terdiri dari nama, urutan, lambang dan jumlah.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat diartikan bahwa lambang bilangan adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya.

Jadi pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya. Jadi, anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Usia 4-5 Tahun

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Menurut Ahmad (2011: 97) bahwa kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya.

Dalam pandangan Ahmad, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta di kembangkan dengan adanya

pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Menurut fase perkembangan kognitif Piaget, anak usia 4-5 tahun berada pada fase pra operasional. Cara berpikir berpijak pada pengalaman benda-benda konkret, bukan dari pengetahuan atau konsep-konsep abstrak. Cara berpikir anak berasal dari interaksi langsung anak dengan benda-benda konkret tersebut sehingga anak akan mendapat informasi dan pengetahuan. Anak usia 4-5 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif yang sudah mampu berkreasi dengan benda-benda, mampu menyebutkan sesuatu yang berhubungan dengan bilangan, dapat memahami hal-hal sederhana dalam kehidupan sehari-hari, dan mampu membedakan dua benda yang berbeda (Sofia, 2010: 19).

Dari pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu meliputi kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, mengetahui jumlah sesuai dengan banyaknya benda dan menghubungkan dengan benda nyata.

3. Cara Mengenalkan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini

Angka atau lambang bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang perlu dikenalkan pada anak usia dini. Pengenalan angka

dapat dilakukan dengan berbagai cara. (Slamet Suyanto 2005: 68-73)
melatih anak mengenal lambang bilangan melalui:

a. Menghitung dengan jari

Jari dapat digunakan untuk menghitung yang paling mudah dan penting. Anak dapat menghitung lima jari pada setiap tangan sehingga anak dapat menghitung sampai dua puluh untuk semua jari tangan dan jari kaki.

b. Bermain domino

Kartu domino berisi lingkaran dari kosong hingga dua belas. Kartu ini dapat digunakan anak untuk berlatih mengenal bilangan.

c. Berhitung sambil bernyanyi dan olah raga

Bernyanyi dan olah raga dapat digunakan anak untuk mengenal bilangan dengan membuat permainan-permainan yang mempunyai unsur bilangan.

d. Menghitung benda-benda

Orang tua dan guru dapat menggunakan benda-benda di sekitar anak untuk mengenal bilangan. Guru dapat menggunakan berbagai benda untuk melatih anak berhitung atau benda-benda yang digunakan untuk permainan.

e. Menghitung di atas 10

Kesulitan anak menghitung angka di atas 10 yang biasanya pada angka 11. Angka 12 sampai 19 hanya ditambahkan “belas” saja

seperti “dua belas”, “tiga belas”, dan seterusnya. Namun untuk “sebelas” memang pengecualian yang semestinya “satu belas”. Maka dari itu guru perlu memperkenalkan pola menghitung agar anak dapat menghitung sendiri.

f. Tunjuk dan sembunyi

Tunjuk dan sembunyi digunakan agar anak mampu mengetahui banyak dan sedikit dengan cara mengajak anak menghitung benda-benda tersebut.

g. Berhitung dengan kelipatan 10

Setelah anak mampu menghitung 1-10, maka anak-anak melanjutkan menghitung sebanyak-banyaknya. Menghitung basis 10: 10, 20, 30, dan seterusnya hingga anak melanjutkan basis 1000: 1000, 2000, 3000, dan seterusnya. Dengan kegiatan ini anak mengenal pola bilangan 1-10, puluhan, ratusan, ribuan, dan seterusnya.

h. Mengenal operasi bilangan

Operasi bilangan yang sangat dasar yaitu tambah, kurang, kali, dan bagi. Untuk anak TK hanya menggunakan tambah, kurang, dan membandingkan sudah baik. Operasi bilangan dikenalkan setelah anak memahami bilangan dan angka.

4. Tahap Pembelajaran Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini

Jean Piaget dalam Ahmad Susanto (2011: 100) mengemukakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional. Penguasaan matematika anak usia TK akan melalui tahapan sebagai berikut:

a. Tahap konsep

Pada tahap konsep ini anak menghitung segala macam benda yang dapat dihitung dan dilihat.

b. Tahap transmisi/peralihan

Tahap transmisi merupakan peralihan dari konkret ke lambang. Pada tahap ini anak mulai sungguh-sungguh memahami. Tahap transmisi diberikan apabila tahap konsep sudah dipahami anak dengan anak membilang benda sesuai dengan bilangan yang disebutkan.

c. Tahap lambang

Pada tahap ini anak sudah diberi kesempatan untuk mengenal dan menulis lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya.

Bruno mengatakan kemampuan matematika anak berkembang sejak usia tiga tahun. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan mengenal kelompok bilangan, pola, geometri, ukuran, pemecahan masalah. Pengalaman anak tentang bilangan dimulai dari pengalamannya melihat angka-angka di sekitarnya. Adapun kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan melalui beberapa tahap, diantaranya yaitu:

a. Tahap mengenal dan membaca bilangan

Pada tahapan awal mengenal bilangan anak dikenalkan secara lisan atau lewat ucapan. Setelah itu anak perlu mengenal membaca bilangan. Mengetahui bilangan berhubungan dengan kemampuan persepsi visual dan tugas mengingat. Kemampuan visual bertujuan untuk membedakan antara angka yang satu dengan yang lain. Untuk

itu guru perlu mengenalkan angka secara visual untuk kemudian diingat oleh anak.

b. Tahap menulis angka

Menulis angka dengan benar membutuhkan koordinasi antara motorik halus khususnya koordinasi antara mata dan tangan. Setiap angka memiliki keunikan dan perbedaan cara penulisannya. Untuk itu anak perlu dikenalkan dengan cara menuliskan angka dengan benar

c. Tahap membilang

Pada tahap membilang angka, menurut Reys, terdapat dua kegiatan yakni anak menyebut seri bilangan mulai dari angka satu, dan anak dapat menunjuk pada objek yang berbeda sementara ia sedang menghitung. Kegiatan membilang penting dikenalkan sebagai modal dalam mengembangkan kemampuan berhitung selanjutnya

Menurut beberapa pendapat diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa anak-anak pada usia 4-5 tahun sedang memasuki tahap mengenal lambang bilangan.

5. Indikator Kemampuan Pemahaman Lambang Bilangan

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 angka 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tanggal 17 September 2009 kemampuan mengenal lambang bilangan anak meliputi indikator yaitu sebagai berikut:

- a. Menunjuk lambang bilangan 1-10
- b. Meniru lambang bilangan 1-10

- c. Mengetahui dengan kongkrit jumlah benda yang sesuai dengan lambang bilangan

Menurut Nugraha (2010: 23) menerangkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun, sebagai berikut :

- a. Membilang dan menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 20,

Merupakan kemampuan untuk menyebutkan angka secara urut dari satu, dua, tiga, empat dan seterusnya sampai anak mengingatnya.

- b. Membilang (menenal bilangan dengan benda-benda) sampai 20

Membilang merupakan kemampuan yang berhubungan dengan bilangan. Untuk melihat kemampuan membilang anak, guru dapat meminta anak menyebutkan bilangan dari jumlah benda di sekitar anak, misalnya satu kolam, dua pancing, tiga ikan dan sebagainya.

- c. Membuat urutan bilangan 1 sampai 20 dengan benda-benda

Kemampuan mengurutkan dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengurutkan benda-benda sesuai kriteria yang telah ditentukan.

- d. Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit

Merupakan kemampuan membedakan kumpulan benda berdasarkan jumlah benda tersebut.

- e. Menghubungkan / memasang bilangan dengan benda-benda sampai 20 (anak tidak disuruh menulis)

Kemampuan yang dimiliki anak untuk menghubungkan satu benda dengan benda lain misalnya anak dapat mencari pasangan

gambar yang tepat seperti ikan dengan kucing. Kemampuan ini memerlukan logika untuk menghubungkan dan menyimpulkan keterkaitan satu sama lain, hendaknya menggunakan benda yang familiar dengan anak.

B. Media Roda Keberuntungan

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesandengan penerima pesan (Badru Zaman, dkk, 2008: 4). Proses pembelajaran terdapat pesan-pesan yang ingin disampaikan guru. Perlu adanya media untuk mempermudah pesan agar sampai kepada penerima pesan. Contoh media yaitu film, televisi, gambar, papan raba, dan lain-lain. Media pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Azhar Arsyad (2007: 2-3) mengemukakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Menurut Romiszowski (1991: 8) media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (orang atau benda) kepada penerima pesan. Dalam pembelajaran terdapat pesan atau informasi yang ingin disampaikan. Media merupakan perantara atau bantuan yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Menurut Azhar Arsyad (2007: 81) salah satu ciri media pembelajaran adalah mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima. Akan tetapi yang

terpenting adalah media tersebut disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa agar dapat aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Badru Zaman (2008: 4-13) media pembelajaran dapat memperluas *area of experience* atau daerah pengalaman yang sama antara guru dan anak sebagai indikator terjadinya proses komunikasi pembelajaran yang efektif. Dengan adanya media pembelajaran maka komunikasi guru dan anak menjadi meningkat sehingga akan terjadi timbal balik pengetahuan dari guru ke murid dan dari murid ke guru. Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih efektif karena anak bukan hanya pasif mendengarkan guru namun ada komunikasi timbal balik antara keduanya.

Badru Zaman (2008: 18) membagi media menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat seperti media gambar diam, media grafis, media model, dan media realia. Media audio merupakan media yang hanya dapat didengar, misalnya radio dan kaset. Sedangkan media audiovisual adalah kombinasi dari media audio dan media visual yang biasa disebut media pandang-dengar, misalnya televisi, video interaktif, dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media terdiri dari tiga jenis yaitu media visual

(dilihat), media audio (didengar), dan media audiovisual (dilihat dan didengar).

2. Pengertian Roda Keberuntungan

Menurut Khairunisa (2017: 21) roda keberuntungan adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar.

Wahyuni (2017: 2) menyatakan bahwa media roda keberuntungan adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sector / bagian yang di dalamnya terdapat kartu soal.

Aulia (2016: 12) menambahkan bahwa roda keberuntungan adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Di dalam sektor tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa yang dicantumkan dalam bentuk nomor tertentu pada sektor dalam lingkaran tersebut.

Sedangkan Rahman, dkk. (2013: 2-3) mengemukakan bahwa roda keberuntungan merupakan teknik pembelajaran yang dalam penggunaannya melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa roda keberuntungan putar adalah obyek yang berbentuk bundar yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa bagian yang dalam penggunaannya melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan

3. Pengertian Media Roda Keberuntungan

Dari pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media roda keberuntungan yaitu suatu alat perantara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menggunakan sebuah roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Selain itu, media ini dikemas dalam bentuk yang menarik. Sehingga media roda keberuntungan ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap lambang bilangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bahan dasar kardus dan membuat 2 jenis roda. Roda keberuntungan pertama dibagi menjadi 10 bagian. Pada bagian bagian tersebut terdapat angka dari 1 – 10 dengan warna dan bentuk angka yang menarik. Dibawah angka terdapat bagian kosong untuk menempel pom pom sesuai jumlah angka. Sedangkan roda keberuntungan kedua berisi sebaliknya.

4. Langkah-langkah Penggunaan Roda Keberuntungan

Ginnis dalam Aulia (2016: 28-29) menyebutkan langkah-langkah penggunaan roda keberuntungan sebagai berikut:

- a. Buat satu set kartu dengan sebuah pertanyaan di sisi depan dan angka di sisi belakang. Kartu dibuat sebanyak jumlah siswa di dalam kelas.
- b. Buat media “Roda Keberuntungan” dari karton, dan bagi roda tersebut menjadi sektor-sektor atau bagian-bagian sesuai dengan jumlah kartu yang telah dibuat kemudian beri angka pada sektor-sektor tersebut.

Selanjutnya, buat anak panah dari karton dan paku pines yang berfungsi sebagai pemutar pada media. Hasilnya nampak seperti roda “*Twister*”.

- c. Siswa duduk membentuk lingkaran besar. Kartu disebar dengan sisi angka berada di atas.
- d. Salah satu perwakilan dari siswa maju kedepan kelas untuk memutar media roda tersebut. Setelah anak panah menunjuk pada sebuah angka, siswa tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka yang didapat dari media roda tersebut. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut.
- e. Guru berdiskusi dengan seluruh siswa dikelas. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka kartu tersebut dianggap hangus. Jika sebaliknya, maka kartu tersebut dikembalikan lagi agar siswa lain dapat mencoba untuk menjawab pertanyaan pada kartu tersebut.
- f. Siswa memutar media roda secara bergantian. Siswa yang sudah memutar dan menjawab pertanyaan menunjuk siswa lain untuk memutarnya. Jika siswa selanjutnya mendapat angka yang hangus, maka siswa tersebut harus memutarnya kembali hingga mendapatkan angka yang belum hangus.

5. Langkah-langkah Penggunaan Media Roda Keberuntungan

Langkah-langkah penggunaan media dalam penelitian ini memodifikasi dari teorilangkah-langkah penggunaan roda keberuntungan yang dikemukakan oleh Ginnis. Sehingga langkah-langkah penggunaan media roda keberuntungan sebagai berikut:

- a. Guru memberikan pengarahannya tentang cara main
- b. Guru sudah menyiapkan roda keberuntungan, bentuk berbagai angka dan pom pom
- c. Pada roda keberuntungan yang pertama, anak memutar terlebih dulu roda keberuntungan yang sudah berisi berbagai macam angka .
- d. Saat roda berhenti, anak melihat angka berapa yang ditunjuk oleh jarum pada roda.
- e. Lalu anak harus menempel pom pom dibawah angka sesuai jumlah angka yang anak dapat.
- f. Pada roda keberuntungan yang kedua, anak memutar terlebih dahulu roda keberuntungan yang sudah berisi pom pom dengan jumlah yang beragam.
- g. Saat roda berhenti, anak melihat ada berapa banyak pom pom pada bagian yang ditunjuk oleh jarum pada roda.
- h. Lalu anak harus menempel angka yang sesuai dengan jumlah pom pom

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Suatu penelitian yang akan dibuat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian yang hampir sama diantaranya yaitu

1. Penelitian yang dilakukan Sri Haryanti (2012) tentang upaya meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan melalui bermain rahasia kubus pada anak TK Nasima Semarang tahun ajaran 2011/2012, menyimpulkan adanya peningkatan terhadap hasil dari bermain rahasia

kubus dan peningkatan persentase terhadap ketuntasan belajar dengan kondisi awal 59,52 %, siklus 1 sebesar 61,15 % dan siklus 2 sebesar 86,11%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain rahasia kubus dapat meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan anak (Sri Haryanti, 2012:59).

2. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan Nasliyah (2012) tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini melalui metode permainan bilangan di TK Rohmaniyyah Semarang Kelompok A tahun ajaran 2011/2012, menyimpulkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dan peningkatan presentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus 1 aktivitas siswa 68% dan siklus 2 sebesar 84% serta persentase ketuntasan pada siklus 1 sebesar 66 % dan siklus 2 sebesar 87%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dimaknai bahwa pemilihan metode pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan, manakala guru mampu mendesain pembelajaran dengan memilih metode pembelajaran yang tepat maka kemampuan berhitung anak akan meningkat (Nasliyah, 2012: 44).

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu fokus penelitian sama-sama tentang peningkatan pengenalan lambang bilangan menggunakan berbagai metode dan media, akan tetapi dari kedua penelitian terdahulu terdapat perbedaan dalam penggunaan medianya. Perbedaannya dalam penelitian yang akan peneliti lakukan ini untuk meningkatkan pengenalan lambang bilangan menggunakan media roda

keberuntungan. Dari penelitian terdahulu maka Media Roda Keberuntungan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan tersebut penulis melakukan penelitian tentang Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Roda Keberuntungan pada Siswa Kelompok A di TK PGRI Tunas Harapan 2 Tempursari Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dan memberikan inovasi baru kaitannya dengan pengembangan IPTEK terhadap penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

D. Kerangka Berpikir

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan hal yang penting dalam masa perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan mengenal lambang bilangan ditandai dengan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, serta mengenal simbol atau lambang dari bilangan tersebut. Kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak usia 4-5 tahun menurut Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 adalah anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10.

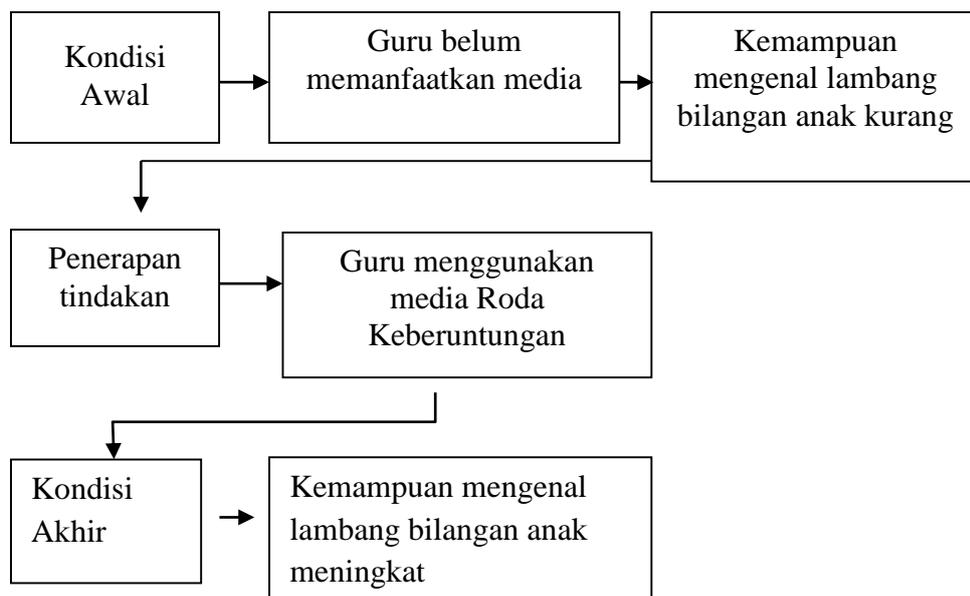
Dari pengamatan yang telah dilakukan di TK PGRI Tunas Harapan 2 pada anak Kelompok A1 yang berusia 4-5 tahun, peneliti menemukan permasalahan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok A1

yang belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009. Hal ini terlihat dari anak yang masih terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10 karena anak mengenal lambang bilangan sebatas hafalan dan anak belum mengenal makna bilangan dengan baik.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan yang membutuhkan pemikiran abstrak sehingga dibutuhkan sebuah media sebagai alat bantu pembelajaran. Roda Keberuntungan merupakan salah satu media yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak Kelompok A TK PGRI Tunas Harapan 2.

Media roda keberuntungan yaitu media yang menggunakan sebuah roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan -pertanyaan. Selain itu, media ini dikemas dalam bentuk yang menarik. Sehingga media roda keberuntungan ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap lambang bilangan.

Berdasarkan penjelasan yang telah diungkapkan di atas, maka dapat diduga bahwa media roda keberuntungan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok A TK PGRI Tunas Harapan 2. Kerangka alur pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1
Bagan Alur Kerangka Pikir Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dipaparkan pada bagian kajian pustaka di atas, maka dapat di kemukakan hipotesis tindakan dalam penelitian ini, yaitu media roda keberuntungan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

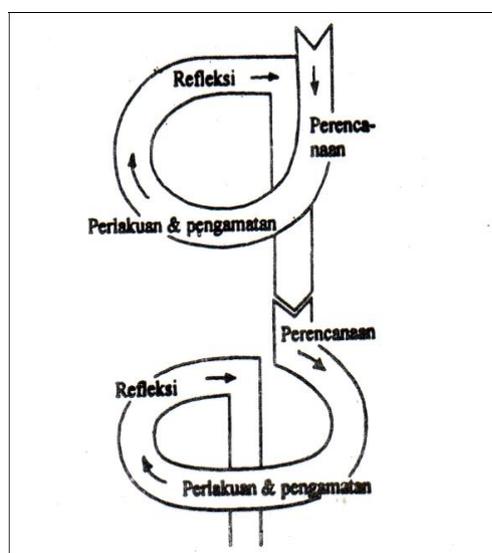
A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran (Wina Sanjaya, 2010: 13). Menurut Suroso dalam Acep Yoni (2010: 7) penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk pengembangan kurikulum, sekolah, dan keahlian mengajar. Menurut namanya yaitu penelitian tindakan kelas, penelitian ini berada di kelas sebagai sasaran adanya suatu peningkatan.

Peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena terdapat masalah pada kelompok A TK PGRI Tunas Harapan 2 Tempuran yaitu dalam kemampuan mengenal lambang bilangan sehingga peneliti berupaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A di TK PGRI Tunas Harapan 2 Tempuran menggunakan media roda keberuntungan. Peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menyusun rencana perbaikan dan pelaksanaan rencana penelitian agar dapat berjalan sesuai rencana dan mencapai tujuan penelitian

Dalam penelitian ini, penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), serta refleksi (*reflection*). Penelitian akan berlanjut

ke siklus berikutnya jika pencapaian hasil dalam siklus sebelumnya belum sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Siklus akan berakhir jika hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan indikator keberhasilan. Banyaknya siklus yang akan diambil tergantung dari tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Adapun penjelasan untuk masing-masing tahap siklus adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Rancangan Penelitian Perencanaan *Kemmis dan Mc Taggart*

(Suwarsih Madya, 2007: 67)

Keterangan:

- 0 = Perenungan
- 1 = Perencanaan
- 2 = Tindakan dan observasi Siklus I
- 3 = Refleksi Siklus I
- 4 = Rencana terevisi 1
- 5 = Tindakan dan Observasi Siklus II
- 6 = Refleksi Siklus II

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang , obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut , kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian tindakan kelas dikenal dengan variable input, variabel proses dan variabel output. Ketiga variabel tersebut adalah :

1. Variabel Input

Variabel Input merupakan pengembangan dari hal – hal yang menjadi pokok atau akar permasalahan. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel input adalah kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa kelompok A TK PGRI Tunas Harapan 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang yang termasuk dalam kategori rendah dikarenakan kurangnya kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A.

2. Variabel Proses

Variabel proses merupakan instrument yang digunakan pada saat proses penelitian berlangsung, berkaitan dengan tindakan yang dipilih untuk dilakukan. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel proses adalah penggunaan media Roda Keberuntungan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

3. Variabel Output

Variabel output berkaitan dengan evaluasi pencapaian hasil berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Variabel output dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui media Roda Keberuntungan.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu meliputi kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, mengetahui jumlah sesuai dengan banyaknya benda dan menghubungkan dengan benda nyata.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun, sebagai berikut :

- a. Membilang dan menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10
- b. Membilang (mengenal bilangan dengan benda-benda) sampai 10
- c. Membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda-benda
- d. Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit
- e. Menghubungkan/memasangkan bilangan dengan benda-benda sampai

2. Media Roda Keberuntungan

Media roda keberuntungan yaitu suatu alat perantara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menggunakan sebuah roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan -pertanyaan. Selain itu, media ini dikemas dalam bentuk yang menarik. Sehingga media roda keberuntungan ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap lambang bilangan

Pada penelitian ini kemampuan mengenal lambang bilangan akan diukur dengan observasi dan akan menggunakan media Roda Keberuntungan dilakukan selama 3 bulan di TK PGRI Tunas Harapan 2 Tempuran.

D. Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah semua siswa kelompok A TK PGRI Tunas Harapan 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah yang berjumlah 12 siswa dan terdiri atas 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

E. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di TK PGRI Tunas Harapan 2, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penentuan waktu penelitian mengacu pada program akademik yang berlaku di sekolah tersebut, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses pembelajaran yang efektif di kelas. Penelitian di laksanakan pada bulan September 2020 – November 2020

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan ini ditandai dengan perubahan pada proses berhitung yang dilakukan oleh semua anak meningkat, perubahan menuju ke arah perbaikan. Keberhasilan akan terlihat apabila hasil kegiatan semua anak pada kelompok Adalam membilang lambang bilangan 1-10 , mengetahui lambang bilangan 1 -10, dan mengetahui jumlah benda kongkrit sesuai lambang bilangan mencapai 70% dan mendapat nilai dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Kriteria berupa persentase kesesuaian (Suharsimi Arikunto, 2002: 44):

- a. Kesesuaian kriteria (%) : < 40 = belum berkembang
- b. Kesesuaian kriteria (%) : 41 – 60 = mulai berkembang
- c. Kesesuaian kriteria (%) : 61 – 80 = berkembang sesuai harapan
- d. Kesesuaian kriteria (%) : 81 – 100 = berkembang sangat baik

Berdasarkan kriteria kesesuaian di atas, maka untuk mengetahui persentase hasil observasi anak adalah:

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% \quad (\text{Suharsimi Arikunto, 2002: 44})$$

Keterangan :

X : persentase total yang diperoleh

A : jumlah skor yang diperoleh anak

B : jumlah skor total maksimal

G. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi.

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Wina Sanjaya, 2010: 86). Observasi adalah segala upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantu (Sarwiji Suwandi, 2010: 38). Observasi merupakan pengamatan peristiwa yang sedang berlangsung dengan menggunakan alat atau tanpa alat. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk memudahkan dalam pengambilan data. Yang diamati dalam penelitian ini adalah perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan dari menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan mengetahui jumlah benda sesuai lambang bilangan.

H. Instrumen Penelitian

Wina Sanjaya (2010: 84) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Instrumen penelitian digunakan sebagai acuan untuk pelaksanaan pengumpulan data.

Dalam penelitian ini instrument penelitian dilakukan melalui lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui nilai peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah observasi langsung karena didasarkan pada peneliti yang ikut serta mengamati dan sekaligus terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang sedang diselenggarakan.

Di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen kemampuan mengenal lambang bilangan dan rubrik kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A menggunakan media roda keberuntungan.

Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A

Tabel 1
Kisi Kisi Instrumen Penelitian

No	Indikator	Sub Indikator	Skor
1.	Membilang dan menyebutkan urutan lambang bilangan	- Anak mampu membilang lambang bilangan 1 – 10. - Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10.	
2.	Mengenal Bilangan dengan jumlah benda	- Anak mampu mengetahui jumlah / banyaknya suatu benda - Anak mampu mengetahui bilangan yang sesuai dengan banyaknya benda.	
3.	Menunjuk urutan bilangan dengan benda	- Anak mampu mengurutkan bilangan sesuai dengan banyaknya benda.	
4.	Mengenal konsep banyak sedikit pada jumlah benda.	- Anak mampu membedakan konsep banyak sedikit pada dua kumpulan benda yang memiliki jumlah berbeda. - Anak mampu menunjukkan urutan banyaknya benda dari yang paling sedikit sampai dengan yang paling banyak - Anak mampu menunjukkan urutan banyaknya benda dari yang paling banyak sampai dengan yang paling sedikit	
5.	Menghubungkan bilangan dengan jumlah benda	- Anak mampu menghubungkan / memasang jumlah benda sesuai dengan lambang bilangannya.	

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini berisi observasi, penentuan masalah yang akan diteliti, pengajuan proposal, dan perizinan penelitian.

1. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan. Dalam tahap

menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian, diantaranya:

- a. Mengidentifikasi masalah yang ada di dalam kelas yang akan menjadi topik yang perlu perhatian khusus dan merupakan topik dalam penelitian ini.
- b. Membuat RPPH sesuai tema, materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang dituangkan dalam RPPH. RPPH ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pengembangan kognitif. Guru mempersiapkan lembar observasi mengenai partisipasi anak selama enam kali pertemuan. Pada setiap pertemuan peneliti menggunakan media roda keberuntungan.
- c. Mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam setiap pertemuan.
- d. Materi yang ditekankan pada penelitian ini meliputi kegiatan, yaitu “Kemampuan mengenallambang bilangan dengan media Roda Keberuntungan”

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan dibantu guru untuk mengamati keterlibatan atau partisipasi anak saat melaksanakan kegiatan mengenal lambang bilangan.

Untuk selanjutnya hasil dari kegiatan anak diamati dan dicatat sebagai hasil pengamatan untuk dievaluasi dan direfeksi bersama kolaborator, sehingga dapat menentukan, merencanakan pertemuan berikutnya kearah peningkatan.

3. Observasi

Kegiatan yang dilakukan adalah observasi terhadap tindakan dengan cara mengamati, mencatat secara teliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator yang sebelumnya sudah sepakat persepsinya terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.

4. Refleksi

Selanjutnya data-data yang sudah diperoleh dari observasi baik sebelum maupun setelah kegiatan tersebut kemudian dicatat, dikumpulkan dan dianalisis serta didiskusikan bersama kolaborator. Setiap akhir pertemuan dalam setiap siklus peneliti dan kolaborator menganalisis apakah pelaksanaan tindakan sudah sesuai perencanaan, apakah format observasi perlu ditambah dan sebagainya, sehingga hasil analisis tadi dapat digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya. Tujuan dari diskusi tersebut adalah untuk mengevaluasi hasil tindakan, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah selesai berdiskusi peneliti mencari jalan keluarnya agar dibuat rencana perbaikan pada tahap kegiatan selanjutnya.

J. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian menurut Igak Wardahani, dkk (2007:59), bahwa analisis data adalah merangkum data dengan cara yang akurat dan dapat di pertanggungjawaban sehingga mampu memberikan makna.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yaitu memaparkan hasil penelitian yang dilakukan yaitu hasil dari pengamatan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10. Penghitungan data kualitatif adalah dengan menghitung hasil akhir perkembangan mengenal lambang bilangan anak setiap siklus berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Sehingga dapat diketahui persentase kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10. Hasil yang diperoleh dalam perhitungan kualitatif kemudian dideskripsikan secara naratif.

K. Uji Validitas dan Reabilitas

Uji Validitas modul dan instrumen dalam penelitian ini akan dilakukan oleh Khusnul Laely, M.Pd selaku pakar teori dan pakar praktisi kognitif dan Kepala Sekolah TK PGRI Tunas Harapan 2 .

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Simpulan hasil penelitian ini bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa kelompok A di TK PGRI Tunas Harapan 2 Tempursari Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dengan media roda keberuntungan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang di capai oleh subyek dari kondisi awal atau sebelum dilakukan tindakan kemampuan mengenal lambang bilangan subyek dalam kategori rendah. Kelompok A di TK PGRI Tunas Harapan 2 Tempuran mengalami peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dari Pra Siklus sebesar 39%, mengalami peningkatan pada Siklus I menjadi 47,7 %, dan meningkat menjadi 71,8% pada Siklus II. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam mengenal lambang bilangan telah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dipaparkan tersebut, saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Media roda keberuntungan merupakan media alternatif untuk proses pembelajaran mengenal lambang bilangan karena telah terbukti dapat meningakan kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa Kelompok A TK PGRI Tunas Harapan 2 Tempursari Kecamatan Tempuran

Kabupaten Magelang. Selain itu bagi anak yang belum bisa mengenal lambang bilangan, guru perlu memberikan pendampingan yang lebih khusus dan selalu memberikan motivasi bahwa anak bisa. Bagi anak yang sudah bisa dan lancar mengenal lambang bilangan dapat diberikan kegiatan-kegiatan yang lebih menantang dan tetap memberikan *reward* agar anak selalu termotivasi dalam belajar.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Selain digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, media roda keberuntungan juga dapat digunakan untuk mengenalkan warna pada anak. Lambang bilangan dan setiap sisi pada media roda keberuntungan mempunyai bermacam-macam warna sehingga dapat digunakan untuk mengenalkan anak dengan warna-warna yang lebih banyak sehingga media kaleng indah dapat digunakan peneliti lain untuk mengembangkan berbagai aspek.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K. Eileen & Marotz, Lynn R. 2010. *Profil Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Aqib,Zainal. 2013. *Model-Model, Media dan strategi pembelajaran kontekstual*.Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, C. Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka cipta.
- Copley, JV. 2000. *The Young Child and Mathematics*. Washington DC: National for The Children the Education of Young Children.
- Depdiknas. 2009. *Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Dwi, Mifta & Kristanto M. 2013. Upaya Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Melalui Permainan Kaleng Indah. *Jurnal Penelitian* (Tidak Diterbitkan). Semarang
- Endrasthi, Ratna. 2014. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Media Papan Raba Pada Anak Kelompok A di TKKLMKD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fathoni. 2009. *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fatimah. 2009. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Balok. *Jurnal Penelitian* (Tidak Diterbitkan). Bandung: FIP UPI.
- Hanifah, Nurdinah. 2014. *Memahami Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi*. Bandung: Upi Press.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan

Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Hasnida, 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.

Hollands, Roy. 1983. *Kamus Matematika*. Jakarta: Erlangga.

Iskandar, Beny & Hidayat, Rahmat. 2017. *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Terintegritas Penguatan Pendidikan Karakter (Kompetensi Pedagogik Penelitian Tindakan Kelas Di TK)*. Bandung: PPPPTK TK dan PLB.

Istikomah. 2016. Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Bandar Lampung: Universitas Lampung.

Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Kusumah W & Dwitagama D. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.

Palupi, Retno. 2016. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Quantum Learning. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Poerwadarminta. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Prasetyowati, Rini. 2016. Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan

Melalui Bermain Kaleng Angka. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang.

Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.

Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Yusdi. 2010. *Psikologi Pendidikan dan aplikasinya*. Jakarta: Gramedia.
- Yusianti. 2016. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta.

