

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN
DENGAN METODE BERMAIN *FOOT AND HAND GAMES* PADA ANAK
KELOMPOK A PAUD YATINA PENJOR**

Juandra Prisma Mahendra^{1*}, Fitriani Rahayu²

^{1,2} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Hamzar Lombok Utara

E-mail: ¹⁾ juandraprisma.m@gmail.com, ²⁾ fi3ani.rhy@gmail.com

Abstract

This study aims to improve the ability to recognize numbers in children of group A in PAUD Yatina Penjor by using the method of playing foot and hand games. The type of research that researchers use is Classroom action research. The number of subjects in this study was 15 children consisting of 7 boys and 8 girls. Researchers used observation, test, and documentation techniques in data collection. Based on the results of the study, it was obtained that through the foot and hand games method, children showed an increase in the results before the action was carried out, namely children who were completed or children who got BSH and BSB scores at the time before the action there were only 5 children with a score (33.3%) with an average score of 52, while increasing in cycle 1, namely children obtained completeness as many as 9 people with a score (60%) with an average score of 68.3. Meanwhile, in cycle II, the results were obtained that children with BSH and BSB scores increased to 13 children with a score (86.6%) with an average score of 84. It can be concluded from the results of the cycle that the foot and hand games method can improve the ability to recognize numbers in children of group A in PAUD Yatina Penjor.

Keywords: *Getting to Know Numbers, Foot and Hand Games, PAUD*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A PAUD Yatina Penjor dengan menggunakan metode bermain *foot and hand games*. Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian tindakan kelas. Jumlah subyek dalam penelitian ini yaitu 15 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Peneliti menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi dalam pengumpulan data. Berdasarkan Hasil penelitian diperoleh bahwa melalui metode bermain *foot and hand games* anak menunjukkan peningkatan dari hasil sebelum dilakukan tindakan yaitu anak yang tuntas atau anak yang mendapatkan nilai BSH dan BSB pada saat sebelum tindakan hanya terdapat 5 anak dengan skor (33,3%) dengan rata-rata nilai 52, sedangkan meningkat pada siklus 1 yaitu anak memperoleh ketuntasan sebanyak 9 orang dengan skor (60%) dengan rata-rata nilai 68,3. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil bahwa anak dengan nilai BSH dan BSB meningkat menjadi 13 anak dengan skor (86,6%) dengan perolehan rata-rata nilai 84. Dapat disimpulkan dari hasil siklus tersebut bahwa metode *foot and hand games* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A PAUD Yatina Penjor.

Kata kunci: *Mengenal Bilangan, Foot and Hand Games, PAUD*

¹Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Hamzar Lombok Utara
Juandra Prisma Mahendra

*E-mail: juandraprisma.m@gmail.com

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Montessori (dalam Ariyanti, 2016) mengatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Pada masa ini juga proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Dewi et al., 2020). Pertumbuhan dan perkembangan baik secara kognitif, fisik motorik, sosial emosional (Simanjuntak et al., 2020), bahasa, seni dan nilai agama dan moral harus distimulasi secara optimal sehingga potensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang dan bertumbuh secara optimal (Kania, 2006). Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang di berikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang di miliki setiap tahapan perkembangan anak (Sujiyono, 2013 : 6).

Salah satu aspek yang penting untuk di kembangkan adalah aspek kognitif karena aspek tersebut merupakan suatu cara seseorang dalam memproses informasi atau melalui kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Muhammad Busyro Karim & Wifroh, 2014). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Isi menyebutkan bahwa lingkup perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam lingkup perkembangan berfikir simbolik, anak diharapkan mampu untuk membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, n.d.).

Lebih lanjut menurut Rahman (2017 : 121) menyatakan bahwa konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan selalu di kaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik menghubungkan benda maupun dengan lambing bilangan. Pernyataan di atas menyatakan bahwa konsep bilangan perlu di kenalkan pada anak sejak dini, karna pemahaman konsep bilangan akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya (Yusbardini & Darryl,

2022). konsep bilangan ini juga merupakan himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian.

Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak-anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan diri sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan pendapat sujiono (2013 : 1) menyatakan bahwa bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat tidak serius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditranspormasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

Berdasarkan hasil observasi, didapatkan data bahwa kemampuan mengenal bilangan siswa kelompok A masih banyak yang belum berkembang, dilihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10, membilang sambil menunjukkan benda, menyebutkan urutan bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan benda, dan menyebutkan bilangan yang tidak sama masih banyak yang belum berkembang sesuai dengan harapan. Hal serupa juga di katakana oleh guru kelas kelompok A Ibu H (inisial) bahwa kemampuan mengenal bilangan siswa kelompok A masih banyak yang belum berkembang, dan masih kesulitan dalam mengembangkan permainan apa yang akan dipakai untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan anak didiknya. Sehingga dengan melihat kondisi tersebut peneliti akan menerapkan metode *foot and hand games* sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A PAUD Yatina Penjor kecamatan Gangga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus. Pada setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pada siklus sebelumnya. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun dengan jumlah 15 anak, 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Berikut tabel penskoran pencapaian perkembangan mengenal bilangan :

Tabel 1. Penskoran perkembangan mengenal bilangan

No	Interval Nilai	Kriteria	Keterangan
1	86-100	BSB	Berkembang Sangat Baik
2	75-85	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
4	41-74	MB	Mulai Berkembang
5	0-40	BB	Belum Berkembang

Data yang diperoleh dalam bentuk hasil belajar siswa kemudian dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \quad 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \quad 100\%$$

Anak dikatakan tuntas apabila telah mencapai nilai sama dengan atau melebihi 75 dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai apabila meraih nilai sama dengan atau lebih besar dari 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dalam penelitian ini dicantumkan dalam tabel berikut :

Tabel 2. Data Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Kelompok A Siklus I

No	Nama Anak	Ketuntasan Individu	Keterangan
1	SKM	80	BSH
2	UWS	75	BSH
3	AH	75	BSH
4	AWA	50	MB
5	GGA	75	BSH
6	HAZ	85	BSB
7	IAF	50	MB
8	MSAA	75	BSH
9	DVN	85	BSB
10	MAG	85	BSB
11	NRF	50	MB
12	NRI	80	BSH
13	PAI	50	MB
14	RQB	60	MB
15	SAF	50	MB
Jumlah		1.025	
Rata-Rata		68,3	
Jumlah	Bb	0	

	MB	6	
	BSH	6	
	BSB	3	
Ketuntasan Klasikal		60%	Belum Tuntas

Sumber: Data diolah, 2022

Tabel 3. Data Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Kelompok A Siklus II

No	Nama Anak	Ketuntasan Individu	Keterangan
1	SKM	90	BSB
2	UWS	90	BSB
3	AH	95	BSB
4	AWA	75	BSH
5	GGA	90	BSB
6	HAZ	95	BSB
7	IAF	75	BSH
8	MSAA	90	BSB
9	DVN	95	BSB
10	MAG	90	BSB
11	NRF	75	BSH
12	NRI	95	BSB
13	PAI	65	MB
14	RQB	75	BSH
15	SAF	65	MB
Jumlah		1260	
Rata-Rata		84	
Jumlah	BB	0	
	MB	2	
	BSH	4	
	BSB	9	
Ketuntasan Klasikal		86,6%	Tuntas

Sumber: Data diolah, 2022

Pembahasan

Kemampuan mengenal bilangan merupakan sebuah konsep maupun ide seseorang terhadap perhitungan banyaknya sebuah benda dengan jumlah benda pengenalan bentuk lambang sehingga dapat mencocokkannya sesuai dengan lambang bilangannya sampai anak mudah untuk memahami (Gunanti et al., 2021). Berdasarkan hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I dan II dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal bilangan melalui permainan *foot and hand games* anak telah meningkat. Pada siklus I, anak yang mencapai kategori BSH sebanyak 6 anak dan BSB 3 anak dengan nilai rata-rata kelas 68,3 dan ketuntasan klasikal 60%. Namun, siklus I masih termasuk kategori Belum Tuntas karena nilai ketuntasan klasikalnya masih di bawah 80%. Lalu pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal

bilangan dengan jumlah siswa BSH 4 dan BSB 9. Nilai rata-rata kelas pada siklus II adalah 84 dengan nilai ketuntasan klasikal 86,6%. Pada siklus II ini termasuk kategori tuntas karena ketuntasan klasikalnya sudah mencapai lebih dari 80%.

Peningkatan hasil tersebut disebabkan oleh perubahan teknik yang telah di gunakan oleh guru dengan memaksimalkan penggunaan media bermain yang ada di sekolah terutama permainan dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya pengenalan bilangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Singer yang menyatakan bahwa bermain dapat digunakan anak untuk menjelajahi dunianya dan juga untuk mengembangkan kreatifitas anak. Dengan bermain anak akan memiliki kemampuan atau memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan (Ardini et al., 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I dan II dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal bilangan melalui permainan *foot and hand games* anak telah meningkat. Peningkatan hasil tersebut disebabkan oleh perubahan teknik yang telah di gunakan oleh guru dengan memaksimalkan penggunaan media bermain yang ada di sekolah terutama permainan dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya pengenalan bilangan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bermain *foot and hand games* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A PAUD Yatina Penjor.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, Puspa, P., & Aniek Lestari Ningrum. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Adjie Media Nusantara.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak
The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.
- Dewi, H., Febrialismanto, F., & Solfiah, Y. (2020). Pengembangan Media Permainan Table Ball Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 395–403.
- Gunanti, E., Wahyuningsih, & Siti Dewi1, N. K. (2021). Mengenal Konsep Bilangan Melalui Pembelajaran Multimedia Pada Anak 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(2), 66–76.
- Kania, N. (2006). Stimulai Tumbuh Kembang Anak Untuk Mencapai tumbuh Kembang Yang Optimal. *Stimulasi tumbuh Kembang Anak*, 1–10.
- Muhammad Busyro Karim, & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif

Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Volume 1,.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Simanjuntak, T. M., Chairilisyah, D., & Solfiah, Y. (2020). Pengaruh Permainan Roulette Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(1), 24–35.

Sujiyono. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks.

Ulfiani Rahman. (2017). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Lentera Pendidikan*, 12.

Yusbardini, & Darryl. (2022). Penyuluhan Literasi Keuangan Sejak Dini Di TK GEMA Nurani Pejuang Bekasi. *PRIMA : Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 27–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.55047/prima.v1i4.255>