

Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat

Wista Rosa,

Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: wistaroza22@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to improve children's ability to recognize numbers through Modified Engklek Games in Iqra Islamic Kindergarten 'Kinali Pasaman Barat. This type of research used in this study is in the form of Classroom Action Research. The subjects of this study were 15 students in class B1 consisting of 11 boys and 4 girls. Data collection techniques through observation and interviews. Data obtained during learning is processed with percentage techniques. Learning outcomes in the first cycle through the game of crank modification has begun to increase, but have not reached optimal results and continued in the second cycle so that it can achieve results that exceed the Minimum completeness criteria, and experience a positive increase, then the game of modification crickets have succeeded in increasing the ability to recognize numbers in children in the Islamic Kindergarten Iqra 'Kinali, Pasaman Barat. The conclusion of this research is the game of cricket modification can improve the ability to recognize numbers of children in Islamic Kindergarten Iqra Kinali Pasaman Barat.

Keywords: Ability to recognize numbers, modification crank play, kindergarten children



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

Introduction

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai umur delapan tahun yang dibuktikan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai dengan beberapa periode penting yang fundamental bagi kehidupan anak selanjutnya. Perkembangan anak pada usia tersebut berkembang sangat pesat. Karena pentingnya fase pendidikan anak usia dini maka pemerintah berupaya mengatur pengelolaannya. Diantaranya adalah perumusan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia dini..

Untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada pada anak usia dini, maka dikembangkan melalui bidang pengembangan dasar dan bidang pengembangan perilaku atau pembiasaan, yaitu nilai-nilai agama dan moral, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, seni, fisik dan motorik. Kemampuan ini harus dikembangkan pada anak karena kemampuan itu saling berkaitan dan saling mendukung satu sama lainnya. . Salah satu kemampuan atau aspek perkembangan adalah aspek perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif memegang peranan penting dalam perkembangan anak namun kemampuan lainnya juga tidak kalah pentingnya. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba dan ia cium melalui panca indra yang dimilikinya. Kemampuan kognitif terdiri dari pengetahuan umum, sains dan matematika.

Matematika merupakan bagian dari kognitif yang sangat penting untuk perkembangan intelegensi anak. Anak yang cerdas dalam matematika merupakan aset utama mengembangkan banyak hal dalam kehidupannya, terutama yang membutuhkan keterampilan matematika dalam pemecahan masalahnya. Pada usia TK merupakan masa yang sangat tepat untuk mengenalkan angka pada jalur matematika karena pada usia ini anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya. Bila berbicara tentang matematika maka tidak akan terlepas dari persamaan dan perbedaan, pengaturan informasi atau data, memahami tentang angka, jumlah, pola, ruang, bentuk, perkiraan dan perbandingan.

Belajar matematika terjadi secara alami pada saat anak sedang bermain. Anak usia dini menemukan, menguji serta menerapkan konsep bilangan secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan.

Seorang guru harus menggunakan metode dan strategi khusus untuk menyampaikan sebuah materi matematika yang memuat lambang bilangan hendaknya dimulai dari materi yang sederhana dan tidak rumit dan dilengkapi dengan media yang menarik. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran anak usia dini khususnya dalam pengenalan lambang bilangan 1-10, memasang benda dengan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, ini semua bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak tentang bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda konkret sebagai pondasi yang kokoh bagi anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti temukan di TK Islam Iqra' belum berkembangnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Sebagian anak sudah bisa berhitung 1-10, tetapi apa bila diambil satu angka kemudian ditanyakan kepada anak, anak belum mampu menjawabnya. Begitu juga dengan kemampuan anak dalam memasang benda-benda dengan lambang bilangan dan menulis angka 1-10 masih belum berkembang.

Faktor penyebab belum berkembangnya kemampuan anak dalam mengenal angka disebabkan karena guru yang selalu memberikan contoh pada anak untuk menghitung jumlah benda yang terdapat pada lembaran kerja dan mengisinya dengan angka yang sesuai dengan jumlah benda tersebut pada kolom yang tersedia, setelah anak mengerti guru menyuruh anak untuk meniru angka dan mengerjakannya sendiri, kemudian media yang kurang menarik dan tidak bervariasi.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat".

Adapun tujuan Penelitian untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat".

Bredekam dan Copple dalam Masdudi (2016) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik anak.

Menurut Mursid (2015:3) pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan keterampilan dan kemampuan anak. Anderson dalam Rakhimawati (2010:9) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara

menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai usia delapan tahun, yaitu merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh yang menghasilkan keterampilan dan kemampuan anak yang sangat menentukan perkembangan anak secara optimal dan menjadi tonggak dalam menentukan karakter dan intelektual anak.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Menurut Suyadi (2013:19) Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini ialah:

memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Catron dan Alen dalam Mursid (2015:14) mengatakan bahwa Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi yang interaktif. Sedangkan menurut Suryana (2013:63) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah membimbing anak menjadi orang yang baik dengan jalan mengembangkan potensi- potensi yang ada pada diri anak.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak baik psikis maupun fisiknya dan menciptakan anak yang beriman, bertakwa dan berakhlak mulia.

Matematika berasal dari bahasa Yunani *Mathematicos* yang artinya ilmu pasti. Matematika juga digunakan untuk menggunakan suatu cara pasti dan sangat tepat. Matematika merupakan bagian dari kognitif yang sangat penting untuk perkembangan intelegensi anak. Anak yang cerdas dalam matematika mengembangkan banyak hal dalam kehidupannya terutama yang membutuhkan keterampilan matematika untuk pemecahan masalahnya.

Matematika merambah pada semua segi kehidupan, sehingga dipandang penting mengajarkan matematika sejak usia dini. Meskipun banyak yang memahami penting dan mamfaat matematika, kenyataannya masih dianggap momok yang menakutkan matematika kaku. Matematika memang bukanlah suatu yang mudah, tetapi dengan penanganan yang benar dan cara mengajarkan dan belajar yang menarik, akan mendorong anak untuk menyukai dan tidak takut dengan matematika. Anak sejak dini perlu beajar matematika, bergelut dan merasakan matematika sebagai bagian dari kehidupannya.

Suryana (2017:1) *said matematics may be taught to young children by using srtategies, method ad supported by the media. One of them is the math game. The game of mathematics is part of mathematics needed to cultivate math skills that are very useful for every day life, especially the consept of numbers which is basis for development of mathematicall ability*

Sujono dalam Suwardi, Firmiana dan Rohayati (2014:299) menjelaskan matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan.

Brewer dalam Utoyo (2014:25), matematika adalah pengetahuan tentang bilangan, hubungan, gabungan dan penyamarataan.

Novikasari (2016:8) menyatakan, matematika di PAUD memuat dua bidang inti yaitu, (1) bilangan, (2) geometri dan pengukuran. Kedua bidang tersebut penting sebagai persiapan sekolah dan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa matematika anak usia dini adalah adalah pengetahuan tentang bilangan, penalaran logis yang berhubungan dengan bilangan dan dan fakta-fakta kuantitatif tentang struktur-struktur yang logis.

Pembelajaran matematika pada anak usia dini merupakan proses yang akan terus terjadi sepanjang kehidupan anak. Kartono dkk(2014:250) menyatakan tujuan pembelajaran matematika pada anak usia dini yaitu: anak dapat mempelajari fakta-fakta, bersifat kritis dan anak mampu memecahkan masalah.

Sujiono dalam Fauziddin (2015:51) mengemukakan permainan matematika bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan. Sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Utoyo (2010:28) mengatakan:

tujuan pembelajaran matematika pada intinya dapat dijelaskan sebagai berikut : 1) Melatih cara berfikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan. 2) Mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan yang mengembangkan fikiran. 3) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.4) Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika tidak hanya sekedar dapat menyelesaikan suatu soal melalui berbagai operasi hitung tetapi lebih dari itu yaitu dapat mendapatkan kreativitas daya nalar anak sesuai tingkat perkembangannya.

Menurut para ahli, matematika merupakan kemampuan yang dapat dikuasai oleh seorang anak dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berkenaan dengan pola-pola, urutan, pengklasifikasian, ukuran, konsep bilangan, korespondensi satu-satu, konsep bentuk geometri melakukan estimasi sederhana serta pengolahan data sederhana Utoyo (2014:32).

Konsep matematika menurut Kartono dkk (2014:252-265) terdiri dari: 1) Konsep matematika permulaan a) mencocokkan (maching), b) mengelompokkan, c) mengurutkan. 2) Konsep bilangan a) Pemahaman bilangan, b) Aritmatika. 3) Ajabar permulaan a) Pola, b) Fungsi. 4) Analisis data : grafik dan probabilitas, 5) Geometri, bentuk dan ruang

Suyadi (2010:16) bahwa konsep matematika anak usia 3-6 tahun yaitu mencakup pengenalan angka, geometri, serta pengukuran dan pola-pola.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa konsep matematika anak usia dini adalah konsep matematika permulaan, konsep bilangan dan aljabarr permulaan.

Menurut Rahmawati (2017:10) pada usia 2-6 tahun, khususnya untuk anak kelompok bermain usia 4-6 tahun anak sudah dapat diajarkan konsep matematika sederhana, misal membilang dan mengenal lambang bilangan 1-10. Anak usia dini belum bisa dituntut untuk berfikir secara logis, maka proses pembelajarannya dengan cara bermain kreatif menggunakan alat peraga konkrit atau benda-benda yang ada disekitarnya.

Masa usia dini berada pada masa praoperasional. Menurut Piaget dalam Utoyo (2014:29) pada masa praoperasional anak belum bisa berfikir secara logis.

Dorothy dalam Utoyo (2010: 29) mengatakan bahwa anak belum bisa berfikir operasional, pemikirannya masih kacau dan tidak terorganisasi dengan baik. Pemikiran praoperasional adalah awal kemampuan untuk merekonstruksi pada tingkat pemikiran apa yang telah dilakukan dalam perilaku. Pemikiran praoperasional juga mencakup peralihan penggunaan simbol dari yang primitif kepada yang lebih canggih

Menurut Ismail (2012:190-193) hal-hal yang perlu diperhatikan untuk memperkenalkan konsep angka adalah:

- 1) Nama bilangan. Nama bilangan dapat diperkenalkan pada anak sejak masa bayinya, sambil mengenalkan pakaiannya, dengan berkata lalu mengangkat tangan anak kita seraya memberi aba-aba: "satu...dua...tiga"
- 2) Lambang bilangan
Lambang bilangan dapat diperkenalkan kepada anak dengan terpusat pada angka 1, 2, 3. Diawali dengan menunjukkan angka untuk jumlah tertentu. Biasanya anak akan sangat menyukainya. Kemudian dilanjutkan dengan menunjukkan beberapa lambang bilangan yang ada di rumah, misal nomor rumah, jam dinding, telepon, kalender dan nomor mobil.
- 3) Menulis bilangan
Mengenalkan kepada anak cara menulis bilangan dapat dilakukan dengan menuliskannya dengan jari di tanah, di pasir, pantai, di kaca yang berembun di kertas kosong yang cukup lebarnya dengan alat bantu pensil yang tebal.

Dari pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam mengenal angka bagi anak usia dini harus menggunakan konsep matematika yang sederhana seperti media dan permainan yang kreatif. Anak usia dini belum dapat dituntut untuk berfikir secara logis, maka proses pembelajarannya dilakukan dengan cara bermain kreatif menggunakan alat peraga konkret atau benda-benda yang ada disekitarnya.

Anak dapat mempelajari berhitung melalui konsep matematika yaitu melalui berhitung benda konkret, menghubungkan jumlah dengan lambang bilangan, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi.

Departemen Pendidikan nasional (2011:17-18) menyatakan bahwa mengembangkan konsep angka pada anak 3-6 tahun melalui tiga tahap antara lain: menghitung, hubungan satu-satu dan menjumlah. Adapun ketiga tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut; (1) menghitung. Tahap awal menghitung pada anak adalah menghitung melalui hafalan dan membilang. Orang tua dapat mengembangkan kemampuan ini melalui kegiatan bernyanyi, permainan jari dll. (2) Hubungan satu-satu. Maksudnya adalah menghubungkan satu angka dengan benda yang berkaitan. Teknik ini bisa dilakukan dengan kegiatan sehari-hari. Yaitu menjumlahkan konsep bilangan, pada akhirnya menghasilkan jumlah dari lambang bilangan. Fitri (2016) mengemukakan bahwa untuk mengenal konsep angka pada anak prasekolah dapat dilakukan salah satunya dengan berhitung 1-10. Contoh lain dalam kegiatan tersebut anak akan mengenal kata-kata satu, dua, tiga, empat dan seterusnya. Artinya anak hanya akan mengenal urutan berhitung tetapi belum memahami arti dari urutan itu sendiri.

Tahapan terakhir pengenalan angka Anak Usia Dini menurut Sudarianti dalam ujianti dkk (2017) adalah anak dapat menuliskan angka sebagai lambang banyaknya benda dengan syarat anak sudah dapat menggunakan alat tulis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan mengenal konsep angka pada Anak Usia Dini yaitu menghitung melalui hafalan setelah itu dilanjutkan dengan mengenal konsep bilangan kemudian menghubungkan konsep bilangan dengan bilangan dan terakhir menulis angka sebagai lambang bilangan.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Menurut Moeslichatoen dalam Sri Haryani (2013) menyatakan bahwa bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengembangkan potensi yang tersembunyi di dalam dirinya secara aman, nyaman, dan menyenangkan. Melalui bermain dan alat permainannya, anak belajar mengenali diri dan dunia sekitarnya melalui eksplorasi dan meneliti berbagai hal yang dilihat, didengar dan dirasakannya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dan belajar adalah dua hal yang berbeda, tetapi dapat dikembangkan dalam kegiatan bermain yang menyenangkan sehingga tidak membosankan. Dengan demikian belajar dan bermain bagi anak nyaris tiada bedanya. Hanya mainan yang mendidik atau mengandung nilai pembelajaran yang kita kenalkan pada anak-anak.

Suryana (2013:140) mengemukakan “Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreatifitas anak-anak”. Semua anak memiliki potensi kreatif, perkembangan kreatifitas sangat individual dan bervariasi antara anak yang satu dengan lainnya.

Menurut Mutiah (2010: 93) mengatakan bahwa tujuan bermain itu adalah : a) Mengeluarkan energi berlebih. b) Memulihkan tenaga. c) Memunculkan insting. d) Menyempurnakan insting. Tujuan bermain menurut teori Rekreasi diajukan oleh Morit Lazarus (dalam Diana Mutiah, 2010: 95) mengatakan “Tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja karena bekerja menguras dan menyebabkan berkurangnya tenaga”. Sujiono dalam Surahman dkk (2011) mengemukakan bahwa melalui permainan anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental dan spiritual.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain itu adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang memiliki pengalaman kreatif dan dapat mengembangkan semua potensi secara optimal baik fisik maupun mental dan spiritual.

Permainan engklek adalah permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Ujjanti (2017) mengatakan bahwa permainan engklek adalah permainan yang sering dimainkan anak, pada permainan engklek terdapat sepuluh kotak yang bisa diisi angka, melalui bermain engklek anak lebih semangat dalam belajar. Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan yang digambar pada bidang datar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Lestari dan Nurdiana (2017) Permainan engklek dimainkan oleh dua orang sampai lima orang. Permainan ini membutuhkan lapangan, alat tulis dan gacuk. Permainan engklek dilakukan dengan melompati setiap segi empat dari pola yang digambar dengan satu kaki dan menekuk kaki yang diangkat.

Menurut Montolalu dalam Sujono, Jaya, Surahman (2017) mengemukakan bahwa: permainan engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan permainan engklek adalah permainan tradisional yang sering dimainkan anak yang beranggotakan 2 sampai 5 orang anak. Permainan dilakukan dengan melompati setiap segi empat dari pola yang digambar dengan satu kaki dan menekuk kaki yang diangkat.

(Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat)

Permainan engklek adalah permainan yang menyenangkan bagi anak dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Yasari, Tegeh, Ujianti (2017) mengemukakan bahwa: berbagai manfaat yang didapat anak dalam permainan engklek yaitu :

1) Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek anak diharuskan untuk melompat-lompat, 2) mengasah kemampuan bersosialisasi dan kebersamaan, 2) dapat mentaati peraturan yang telah disepakati bersama, 4) mengembangkan kecerdasan logika dan berhitung anak, 5) anak menjadi lebih kreatif.

Lestari dan Nurdiana (2017: 306) menyatakan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan perkembangan sosial anak antara lain: kemampuan berinteraksi, bekerjasama, menyesuaikan diri, mengontrol diri, mentaati aturan dan menghargai orang lain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa anak.

a. Permainan Engklek Modifikasi

Permainan engklek modifikasi merupakan permainan engklek yang menggunakan media permainan yang dibuat di tanah atau pada lantai ruang kelas dan puzzle tikar sebagai medianya pada setiap petak dan keping puzzle ditulis angka (1-10). Pola bentuk engklek modifikasi ini terdiri dari 3 pola yaitu:

1. Engklek bentuk orang
2. Berbentuk lemari
3. Berbentuk persegi panjang

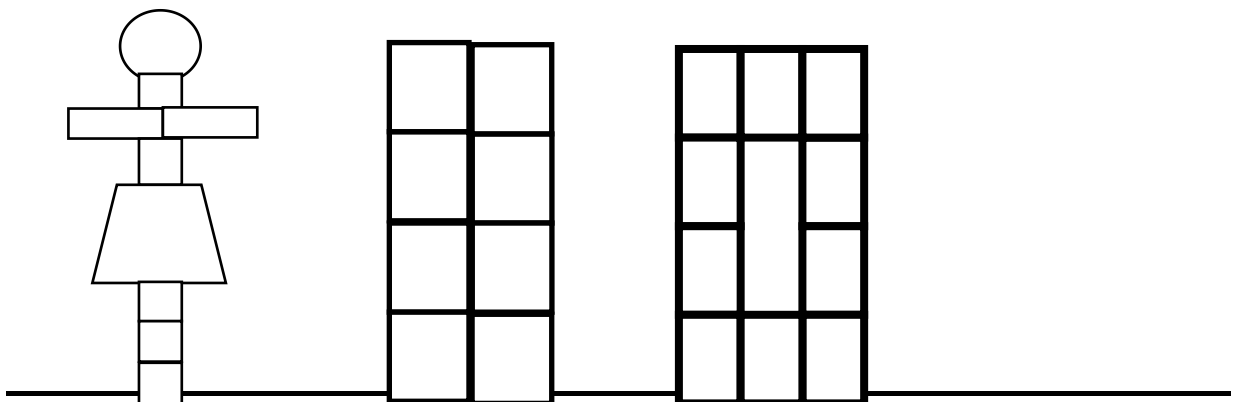
Permainan engklek modifikasi ini juga dilengkapi dengan:

1. Media gambar buah dan binatang.
2. LKA, yang digunakan untuk memasang angka sesuai dengan angka pada petak tempat gacuk, menyebutkan angka ditunjuk guru dan menulis angka. Sejak dini, anak juga dapat berpikir logis melalui pengamatan terhadap benda-benda atau pun angka yang ada disekitar anak.

Tujuan permainan engklek modifikasi ini selain memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal angka, anak dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dengan menggunakan simbol.

Pola atau bentuk engklek yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 pola yaitu:

1. Engklek bentuk orang
2. Engklek bentuk lemari
3. Engklek bentuk persegi panjang



Engklek Orang

Engklek Lemari

Engklek Persegi Panjang

Langkah-langkah permainan engklek modifikasi

1. Pertama guru menjelaskan cara permainan engklek modifikasi
2. Anak bersama-sama menghitung semua angka yang ada pada petak engklek
3. Anak melakukan hompipah atau sut untuk siapa yang bermain duluan.
4. Anak yang menang melemparkan gacuk pada petak engklek
5. Anak menyebutkan angka pada petak yang ada gacuk
6. Anak mengambil gambar buah dan binatang sebanyak angka tempat gacuk
7. Anak bermain engklek dan melompati petak yang ada gacuk
8. Setiap anak mengulangi permainan sebanyak tiga kali
9. Anak mengurutkan angka pada LKA
10. Anak menulis angka pada LKA

Method

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK berasal dari permasalahan-permasalahan yang dihadapi gur di kelas. Hasil penelitiannya dapat dimanfaatkan secara langsung untuk kepentingan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, PTK dapat ditujukan terutama untuk perbaikan pembelajaran sehingga dapat memecahkan masalah dalam proses belajar dan hasil belajar.

Menurut Arikunto (2016:3) ada tiga kata yang membentuk pengertian PTK, yaitu penelitian, tindakan dan kelas. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam peningkatan mutu suatu hal, serta menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan adalah kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran sama dari seorang guru. Dalam hal ini kelas bukanlah wujud ruangan tetapi diartikan sebagai sekelompok siswa yang sedang belajar.

Penelitian dilakukan di TK Islam Iqra' kecamatan Kinalai Kabupaten Pasaman Barat yang melibatkan peserta didik yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Pelaksanaan dilakukan di kelas B1. Penulis dalam melakukan penelitian berkolaborasi dengan teman sejawat sebagai observer.

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan menggunakan observasi, atau pengamatan langsung pada kegiatan pembelajaran untuk merekam data tentang perilaku, aktifitas atau kejadian-kejadian lain dan pemantauan tindakan yang dilaksanakan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data dari hasil pengamatan permainan engklek modifikasi sewaktu anak melakukan permainan engklek modifikasi dan modifikasi dandata dari hasil kegiatan anak dengan menggunakan LKA.. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Format Observasi

Aspek yang diamati adalah yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, misalnya bercakap-cakap, tanya jawab, kegiatan anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dan kesungguhan anak dalam melakukan kegiatan

Tabel 1. Format Observasi

NO	ASPEK YANG DINILAI	HASIL								Keterangan
		BB		MB		BSH		BSB		
		f	%	f	%	f	%	f	%	
1	Anak dapat berhitung 1-10 melalui permainan engklek modifikasi									Nilai Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 melalui permainan engklek modifikasi.									
3	Anak dapat memasang benda-benda dengan lambang bilangan 1-10 melalui permainan engklek modifikasi									
4	Anak dapat enulis angka 1-10 melalui permainan engklek modifikasi.									

Nilai Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Nilai Skor 4 : Berkembang sangat Baik (BSB)

2. Dokumentasi

Melakukan dokumentasi berupa RPPH, lembar observasi, foto anak dalam melakukan pembelajaran.

Data digunakan untuk mengambil kesimpulan dan untuk menemukan tindakan berikutnya terhadap peningkatan mutu pembelajaran.

1. Hasil Pengamatan Anak dari Lembar Observasi

Data yang diperoleh selama penelitian dianalisa dengan tehnik presentase, yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anakyang hadir dikalikan 100%, untuk melihat keseluruhan data, data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif.

Data yang diperoleh selama pembelajaran diolah dengan tehnik persentase. Hasil yang dinilai dalam setiap pertemuan berdasarkan jumlah presentase anak yang terlibat dalam aktifitas dengan rumus

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan

P = Angka persentase

F= Frekwensi yang sedang dicari

N= Jumlah anak dalam satu kelas

Untuk menentukan meningkatnya kemampuan aspek perkembangan anak dalam kurikulum 2013 adalah sebagai berikut :

- 0% s/d 24% = Belum Berkembang (BB)
- 24% s/d 54% = Mulai Berkembang (MB)
- 55% s/d 74 % = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 76% s/d 100% = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Results and Discussion

Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan ke 3 kemampuan anak mengenal angka mengalami peningkatan yang baik dan nilai anak pun melebihi standar nilai minimum yang ditetapkan disekolah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10

Melalui permainan Engklek Modifikasi Siklus II Pertemuan ke 3

No	Aspek yang dinilai	Hasil							
		BB		MB		BSH		BSB	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak dapat berhitung 1-10 melalui permainan engklek modifikasi	0	0	0	0	2	13	13	87
2	Anak dapat menunjukkan angka 1-10 melalui permainan engklek modifikasi	0	0	0	0	3	20	13	80
3	Anak dapat memasang benda dengan lambang bilangan melalui permainan engklek modifikasi	0	0	0	0	3	20	12	80
4	Anak dapat menulis angka 1-10 melalui permainan engklek modifikasi	0	0	0	0	3	20	12	80

Sesuai dengan tabel di atas dapat dilihat peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan engklek modifikasi pada aspek 1, anak dapat berhitung 1-10 melalui permainan engklek modifikasi anak yang mendapatkan nilai berkembang sangat baik 13 orang dengan persentase 87%, anak yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan 2 orang dengan persentase 13%, anak yang mendapat nilai mulai berkembang 0 dengan persentase 0% dan anak yang mendapat nilai belum berkembang 0 dengan persentase 0%.

Pada aspek yang ke 2 kemampuan anak dalam menunjukkan angka 1-10 melalui permainan engklek modifikasi, anak yang mendapatkan nilai berkembang sangat baik 12 orang dengan persentase 80%, anak yang mendapatkan nilai berkembang sesuai harapan 3 orang dengan persentase 20%, anak yang memperoleh nilai mulai berkembang 0 dengan persentase 0% dan anak yang mendapat nilai belum berkembang 0 dengan persentase 0%.

Pada aspek yang ke 3 kemampuan anak dalam memasangkan benda-benda dengan angka 1-10 melalui permainan engklek modifikasi, anak yang memperoleh nilai berkembang sangat baik 12 orang dengan persentase 80%, anak yang mendapat nilai berkembang sesuai harapan 3 orang dengan persentase 20%, anak yang memperoleh nilai mulai berkembang 0 dengan persentase 0% dan anak yang memperoleh nilai belum berkembang 0 dengan persentase 0%.

Pada aspek yang ke 4 peningkatan kemampuan anak dalam menulis angka 1-10 melalui permainan engklek modifikasi, anak yang mendapatkan nilai berkembang sangat baik 12 orang dengan persentase 80%, anak yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan 3 orang dengan persentase 20%, anak yang memperoleh nilai mulai berkembang 0 dengan persentase 0% dan anak yang memperoleh nilai belum berkembang 0 dengan persentase 0%.

Berdasarkan data di atas kemampuan anak mengenal angka dapat meningkat melalui permainan engklek di tk Islam Iqra Pasaman Barat.

Menurut Mursid, (2015:45) “Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini. Kegiatan pembelajaran disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak-anak.

Menurut Seafeldt dan Barbour dalam Novi Mulyani (2016:24) mengatakan bahwa “Bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk didalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan, atau seluruh badan”.

Dalam pembelajaran permainan berhitung pemula di taman kanak-kanak (2000:1) dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto (2011:98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Kemudian Sriningsih, N (2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus. Dari pengertian berhitung di atas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuhkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang

merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Conclusion

Hasil pembelajaran pada siklus I melalui permainan engklek modifikasi sudah mulai meningkat, tetapi belum mencapai hasil yang optimal dan dilanjutkan pada siklus II sehingga dapat mencapai hasil yang melebihi KKM, dan mengalami peningkatan yang positif, maka permainan engklek modifikasi telah berhasil meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak di Taman Kanak-kanak Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat.

Simpulan penelitian ini adalah permainan engklek modifikasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak di Taman Kanak-kanak Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat.

References

- AriKunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi
- Fitri, A.W. 2016. Peningkatan Kemampuan kemampuan mengenal Angka 1-10 Melalui Permainan Sunda manda pada kelompok A. Skripsi Tidak diterbitkan. PGPAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitriyanti. 2015. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 dengan Media Gambar Asosiatif. *Skripsi*. Tidak diterbitkan PGPAUD FIP . Universitas negeri yogyakarta.
- Fauziddin, M (2015) Peningkatan kemampuan matematika anak usia dini melalui jam pintar. *Jurnal PAUD Tambusai volume1 nomor1, hal 49-54*
- Khoiriyah, Anisatul. 2018. Peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak Tk kelompok A.
- Lestari, W & Nurdiana, S (2017). Peranan permainan engklek dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia sekolah daer di desa hamparan perak. *Jurnal PGSD Nahdatul Ulama sumatera utara. Sej volume 7 nomor 3*
- Mujiati. 2016. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penerapan Permainan Berhitung Pada Anak Kelompok B1 TK Darma Wanita Kabupaten Tulung Agung. *Artikel Skripsi PGPAUD FIP Universitas Nusantar PGRI kediri*.
- Mursid. 2015. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung : Remaja Rusda Karya.
- Musfiroh, T. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Banten. Universitas Terbuka
- Musrikah. (2017). Pengajaran Matematika Pada Anak Usia Dini. *Jurnal perempuan dan Anak, vol.1. No.1 Juli 2017*
- Nisa , T.F & Suryani, I.W (2015) Peningkatan keaktifan berbicara dan kemampuan matematika melalui media ular tangga. *Jurnal PGPAUD Trunojoyo volume 2, nomor 1, hal 1-75*.
- Novikasari, Ifada. 2016. Matematika dalam Program matematika Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pendidikan Anak, vol 2 (1), hlm 1-16*.
- Rozi, Nova. 2011. Peningkatan kecerdasan logika matematika anak melalui permainan berhitung menggunakan papan telur. *Jurnal Pesona PAUD vo. 1 No.1, 1-10*.
- Rahmawati, Dwi. 2017. *Permainan Kreatif Membilang dan Membina Angka 1-10*. Jakarta. Pustaka Kemang.
- Rezki, Sri. 2015. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 sebagai lambang banyaknya Benda Melalui Benda Alam pada Anak Kelompok A TK AL Husna. ~~Skripsi PGPAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta.~~
(Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat)

-
- Rusman, dkk.2011. *Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta . PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Santoso Soegeng. 2010. *Dasar-Dasar Pendidikan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Shodri, H. Hilmad Sodri. Blog Spod.co.i
- Haryuni, Sri.(2013). Peningkatan kemampuan mengenal bilangan melalui domino segitiga. *Jurnal*
- Sudarna. 2014. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) Berkarakter Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh*. Yogyakarta. Distribusi Nasional.
- Sujiono dan yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. JakartaL: Indeks.
- Suryana, Dadan. (2017). Mathematical learning model based on scientific approach in preschool. *Jurnal Proceeding the 1st Internasional on Education Innovation (ICEI) page 195-199*
- Suryana Dadan. 2018. *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Suryana Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suwardi, Firmiana M.E, Rohayati (2014). Pengaruh penggunaan alat peraga terhadap hasil pembelajaran matematika pada anak usia dini. *Jurnal AL-Azhar Indonesia seri humaniora, vo.2, No.4, September 2014*
- Utoyo, Setiyo. 2014. *Metode Pengembangan Anak Usia Dini*.
- Wardaya, C.U & Tini S. *Media dan Sumber Belajar di TK*. 2017. Bandung: PPPPTK dan PLB Bandung
- Yuliani, Nuraini. S, Bambang. S. 2010. *Bermain Kreatif Kecerdasan*. Jakarta: Indeks.