

**KONSEP BILANGAN MELALAI PERMAINAN
BOWLING ENKLEK
(Di TK Maulana Yusuf Tahun Ajaran 2017/2018, Desa
Mayang, Cisalak, Subang)**

Wulanda Aditya Azis

(PRODI PG-PAUD STKIP Sebelas April Sumedang)
Wulandaadityaazis91@gmail.com

Abstrak

Penguasaan akan diperoleh apabila ada prasyarat dan latihan hafal atau drill yang diulang-ulang sehingga tidak mengherankan jika ada topik-topik ditata secara urut. Untuk mengenalkan warna dilakukan dilakukan secara berulang-ulang. Berdasarkan fakta di TK Maulana Yusuf bahwa kemampuan anak mengenai konsep bilangan 1-10 belum sesuai indikator, intinya masih ada beberapa anak yang belum memahami betul konsep bilangan 1-10. Oleh sebab itu, penulis merasa tertarik untuk memberikan sebuah permainan yang bisa meningkatkan pemahaman anak mengenai konsep bilangan 1-10 yaitu dengan bowling engklek.

Kunci: Konsep Bilangan, Permainan, Anak Usia Dini

Abstract

Mastery will be obtained if there are prerequisites and repeated training or drill so it is not surprising if there are topics arranged in order. To introduce color, it is done repeatedly. Based on the facts in the Maulana Yusuf Kindergarten that the ability of children regarding the concept of numbers 1-10 is not yet in line with the indicators, the point is there are still some children who have not fully understood the concepts of numbers 1-10. Therefore, the authors feel interested in providing a game that can improve children's understanding of the concept of numbers 1-10, namely by cranking bowling.

Key: Concept of Numbers, Games, Early Childhood

Tinjauan Pustaka

a. Teori Bloom dan Krathwohl

Teori Bloom dan Krathwohl (Krathwohl, 2002) mengemukakan tiga hal yang bisa dikuasai oleh siswa, meliputi: ranah kognitif, ranah psikomotor dan ranah Afektif. Tiga ranah itu tercakup dalam teori yang lebih dikenal sebagai Taksonomi Bloom. Dari kegiatan ini menggunakan pembelajaran secara terintegrasi, dimana ada ranah kognitif yang dikembangkan (mengklasifikasikan suatu benda berdasarkan ciri tertentu), ranah psikomotor (permainan engklek) serta ranah afektif (menghargai keunggulan orang lain).

b. Teori Skinner

Burhus Frederic Skinner menyatakan bahwa ganjaran atau penguatan mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Ganjaran merupakan respon yang sifatnya menggembirakan dan merupakan tingkah laku yang sifatnya subjektif. Penguatan merupakan sesuatu yang mengakibatkan meningkatnya kemungkinan suatu respon dan lebih mengarah kepada hal-hal yang sifatnya dapat diamati dan diukur. Dalam teori Skinner dinyatakan bahwa penguatan terdiri atas penguatan positif dan penguatan negatif. Contoh penguatan positif diantaranya adalah pujian yang diberikan pada anak setelah berhasil menyelesaikan tugas dan sikap guru yang bergembira pada saat anak menjawab pertanyaan. Skinner menambahkan bahwa jika respon siswa baik (menunjang efektivitas pencapaian tujuan) harus segera diberi penguatan positif agar respon tersebut lebih baik lagi, atau minimalnya perbuatan baik itu dipertahankan (Santrock, 2007).

c. Teori Piaget

Berkenaan dengan teori kognitif Piaget (2008:33) mengemukakan tiga cara bagaimana anak sampai pada mengetahui sesuatu. Pertama adalah melalui interaksi sosial, kedua melalui pengetahuan fisik, dan ketiga yang disebut dengan logical mathematical. Kategori ini meliputi pengertian tentang angka, seriassi, klasifikasi, waktu, ruang, dan konservasi. Tipe pengetahuan ini menunjukkan adanya proses

mental yang dikaitkan dengan hadirnya benda secara fisik.

Piaget (tiga skema susunan intelektual) (Piaget, 2008) yaitu:

- Skema perilaku/sensori motor (pola atau bentuk perilaku yang terorganisasi dan digunakan anak untuk menampilkan kembali dan merespon suatu benda atau pengalaman).
- Skema simbolik (anak usia 16 thn dapat mencontoh perilaku buruk temannya pada hari lain dan tidak langsung pada hari itu).
- Skema operasional (kegiatan mental secara internal yang ditunjukkan seseorang pada objek yang dipikirkannya untuk mencapai kesimpulan yang logis).
- Pada skema ini (Piaget, 2008: 25), skema bayi disusun melalui tindakan sederhana seperti menyedot, melihat dan menggenggam. Sedangkan pada anak prasekolah mempunyai yang meliputi strategi pengklasifikasian objek menurut ukuran, bentuk atau warna.

d. Teori Kognitif Brunner (Hudoyo, 1990:48)

- Enactive representation* yaitu membangun kemampuan berpikir melalui pengalaman nyata. Contoh mencari bowling sesuai angka.
- Iconic representation* yaitu kemampuan manusia dalam menyimpan pengalaman nyatanya dalam ingatan. Contoh permainan engklek
- Syimbolic representation* yaitu kemampuan manusia dalam memahami konsep dan peristiwa yang disajikan melalui bahasa. Contoh mengelompokkan warna berdasarkan ukuran tinggi rendah.

e. Teori warna Munshell (2009)

Bahwa warna elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Ini tersebut dapat kita lihat dari semua benda yang dipakai oleh manusia, semua peralatan, pakaian, bahkan alam disekeliling kita merupakan benda yang berwarna. Karena begitu penting peranan warna bagi manusia, warna sering kali dipakai

representasi dari alam, warna sebagai komunikasi dan warna sebagai ekspresi.

Pembahasan

Langkah permainan secara garis besar

1. Guru menginformasikan aturan main serta media yang digunakan dalam permainan ini kepada anak.
2. Guru mengenalkan dan memperagakan sekilas tentang permainan engklek.
3. Guru bersama anak-anak apersepsi tentang bilangan 1-10.
4. Anak mendengarkan aturan main, sebagai berikut:
 - a. Anak dipersilahkan untuk mengambil kartu angka yang tersedia dilantai. Kartu tersebut berisi dua angka yang berbeda.
 - b. Sesudah anak mengambil kartu angka, maka anak dipersilahkan untuk melakukan permainan engklek (melompat dengan satu kaki tapi berhubung ada anak yang tidak bisa melompat dengan satu kaki maka anak dipersilahkan untuk melompat dengan dua kaki saja). Melalui permainan engklek tersebut, anak harus melompat berdasarkan urutan bilangan dari 1-10 (tidak boleh acak atau tidak berurutan).
 - c. Guru mempersilahkan anak untuk mengambil bowling yang sudah tertera angka 1-10 dikeranjang. Bowling tertera angka yang diambil harus sesuai dengan angka yang ada di kartu angka. Jadi angka pada kartu dan angka pada bowling harus sama.
 - d. Setelah anak mendapatkan bowling yang di cari, maka anak harus memasukkan bowling tersebut ke kantung bilangan sesuai dengan angka yang tertera pada bowling dan kantung bilangan.

Tujuan secara indikator

Permainan ini mengembangkan konsep atau indikator kognitif anak usia dini:

- a. Membilang atau menyebut urutan bilangan 1-10
- b. Menunjuk lambang bilangan 1-10

- c. Menghubungkan dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10

Permainan ini mengembangkan indikator perkembangan fisik anak usia dini:

- a. Mengembangkan motorik dalam gerak lokomotor yaitu melompat dengan satu kaki.
- b. Mengembangkan perkembangan motorik halus dalam gerakan manipulatif, yaitu gerakan yang mengkoordinasikan antara koordinasi antara mata dan tangan (Misalnya mengambil bowling dengan melihat kartu angka).

Permainan ini mengembangkan indikator perkembangan bahasa anak usia dini:

- a. Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar
- b. Mentaati aturan permainan
- c. Menjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi

Permainan ini mengembangkan indikator perkembangan sosial emosional anak usia dini:

- a. Sabar menunggu giliran
- b. Menghargai keunggulan teman atau orang lain
- c. Berbicara dengan tidak berteriak
- d. Dapat memuji teman atau orang lain
- e. Mendengarkan dan memperhatikan teman berbicara

Permainan ini mengembangkan indikator perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini:

- a. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan sesuai dengan keyakinannya
- b. Melakukan perbuatan-perbuatan yang baik pada saat bermain
- c. Bersikap jujur

Media

- a. Potongan karton berbentuk lingkaran yang sudah tertera bilangan 1-10
- b. Kartu berisi angka
- c. Bowling warna sebanyak 20 buah
- d. Kantung bilangan yang berisi kolom plastik bilangan 1-10
- e. Keranjang

Resiko Permainan

- a. Anak bisa terjatuh ketika melakukan permainan engklek dikarenakan tumpuan kaki menginjak lantai tidak kokoh.
- b. Anak bisa bersenggolan dengan anak yang lain, bahkan bisa membuat anak terjatuh.

Variasi

- a. Untuk media *bowling*, bisa diganti dengan media yang sering anak temui sehari-hari, seperti majalah atau koran bekas yang digulung-gulung menjadi bentuk silinder akan tetapi harus berwarna.
- b. Kartu angka dari kertas lipat bisa diganti dengan kertas HVS diwarnai dengan *crayon* sehingga lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi di TK Maulana Yusuf kelompok A (6 anak) yang beralamat di Desa Mayang Kecamatan Cislak Kabupaten Subang, ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. Pemahaman konsep anak masih sebatas mengingat sehingga ketika anak diminta untuk mengaplikasikan ke dalam permainan, masih ditemukan anak mengalami kesulitan. Anak cenderung verbalisme. Anak dapat menyebutkan bilangan yang dimaksud tetapi ketika dihadapkan kepada permasalahan benda konkrit anak tidak dapat mengasosiasikan antara bilangan yang disebut dengan bilangan yang tertera di bowling.

Ada beberapa hal yang dapat disimpulkan setelah dimplementasikan kegiatan bowling engklek di TK Maulana Yusuf, diantaranya:

- a. Tidak semua anak bisa menyebutkan bilangan secara berurutan.
- b. Tidak semua bilangan 1-10 anak memahami simbolnya.
- c. Untuk bisa memahami urutan angka dipertandingan engklek, anak membutuhkan bantuan guru untuk bisa selesai di lompatan angka 10.
- d. Untuk bisa memahami angka yang sama pada kartu, bowling dan kantung bilangan harus dengan bantuan guru.

Salah satu penyebab masih rendahnya kemampuan berhitung di TK Maulana Yusuf

adalah penggunaan metode yang masih bersifat konvensional, formal dan lebih sering menggunakan worksheet/majalah. Penyebab kurang mampunya anak di TK tersebut dalam mengenal konsep bilangan karena pengenalan konsep bilangan dilakukan tanpa media, melalui visual tulisan di papan tulis, bernyanyi, dan bermain sehingga anak kurang tertarik untuk mengenal konsep bilangan 1-10 dengan benar. Anak cenderung hanya menghafal, mengingat simbol, tanpa memahami konsep bilangan itu sendiri. Anak kurang dilibatkan dalam melihat, merasakan dan melakukan dengan tangan mereka sendiri. Anak hanya melakukan tugas-tugas yang disuruh yang diinstruksikan guru tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan gagasan dan kreatifitas berpikir, hal tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan anak dalam memahami konsep matematika.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pengembangan kemampuan menghitung bilangan melalui kegiatan permainan engklek dan bowling di Maulana Yusuf sebagai berikut

1. Kegiatan Awal + 30 menit
 - a. Doa masuk ruangan dipandu oleh guru.
 - b. Anak mengucapkan salam, guru menjawab salam
 - c. Bercakap-cakap tentang bilangan 1-10
2. Kegiatan Inti + 60 menit

Meliputi pemberian tugas dan praktek langsung, dimana guru meminta anak melakukan gerak praktek langsung adapun langkah-langkah kegiatannya sebagai berikut :

 - a. Peneliti memperlihatkan alat peraga yang akan digunakan.
 - b. Peneliti menunjukkan langkah-langkah cara bermain.
 - c. Peneliti mendemonstrasikan di depan kelas kegiatan melompat engklek.
 - d. Peneliti mengamati anak yang sedang melaksanakan kegiatan dan memberikan pertanyaan kepada anak tentang mengenal angka dan warna.
 - e. Peneliti membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain engklek.
3. Istirahat + 30 menit
 - a. Anak mencuci dan melap tangan sebelum dan sesudah makan.

- b. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan.
 - c. Anak makan bekal yang dibawa dari rumah.
 - d. Anak membereskan perlengkapan makan
 - e. Anak bermain dengan alat permainan yang ada sesuai dengan minatnya.
4. Kegiatan Akhir + 30 menit
- a. Mengulas kegiatan hari ini
 - b. Guru bertanya anak menjawab
 - c. Doa pulang
 - d. Anak-anak mengucapkan salam, guru menjawab salam

Berdasarkan apa yang telah dilaksanakan dan diamati di TK Maulana Yusuf mengenai mengembangkan pembelajaran matematika melalui permainan, semua anak sebetulnya sudah memahami mengenai angka/bilangan 1-10 sudah hapal akan tetapi yang perlu ditingkatkan itu mengenai konsep angka dan jumlah benda masih ada beberapa anak yang belum memahaminya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengabdian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa anak mampu mengenal konsep bilangan 1-10 dengan benar setelah

diberikan perlakuan dengan permainan bowling engklek, maka dapat dinyatakan bahwa permainan bowling engklek dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10 di TK Maulana Yusuf Desa Mayang Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang.

Daftar Pustaka

- Albert, H. Munsell. (2009). Warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia.
- Hudoyo, Herman. (1990). Mengajar Belajar Matematika. Malang: IKIP
- Krathwohl, D. R. (2002). *A Revision of Bloom's taxonomy: An Overview. Theory into practice*, 41 (4), 212-218.
- Santrock. (2007). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Piaget. (1972). Teori Perkembangan Kognitif Piaget, dalam Sujiono dkk 2008, Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.