



Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1 Sampai 10 melalui APE Papan Angka pada Anak Usia Dini

Neti Familiani¹, Suyadi²

UIN Sunan Kalijaga¹², Yogyakarta, Indonesia

19204030050@student.uin-suka.ac.id¹, suyadi@uin-suka.ac.id²

Abstrak: Bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan menggunakan atau tanpa mempergunakan indera yang membentuk pengertian atau menaruh informasi, memberi kesenangan juga pengembangan khayalan dalam anak. apabila pengertian bermain adalah kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan otak anak, anak akan merasa senang dan energik dalam belajar. tujuan penelitian ini merupakan buat mengetahui bagaimana membuat kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 melalui permainan papan angka dalam anak usai 4-lima tahun. output uraian, permainan papan angka berhasil diterapkan dalam anak usia 4-lima tahun menggunakan baik sekali. Permainan papan angka ini bisa menaikkan kemampuan mengenal lambang sapta 1 sampai 10. Permainan ini dibutuhkan menjadi penunjang pada pembelajaran sosialisasi angka buat anak usia dini.

Kata kunci: *Mengembangkan, Mengenal Angka, Papan Angka*

Abstract: Playing is an interest this is performed without or with the usage of equipment that produce information or offer information, offer a laugh and expand creativeness to kids. If the which means of play is known and we're superb at it, then this cappable has a fine effect on how we assist the getting to know procedure of youngsters. is to discover the way to expand the cappable to apprehend numbers 1 to ten thru board video games figures in kids after four-five years of description, quantity board video games are efficaciously carried out to kids a long time four-five do very well. This scoreboard recreation can enhance abilities understand the symbols of numbers 1 sampai 10 This recreation is anticipated to support studying numerical popularity for early childhood

Keywords: *Developing, Recognizing Numbers, Scoreboard*

PENDAHULUAN

Anak adalah insan mini yang mempunyai potensi untuk wajib dikembangkan. Anak mempunyai ciri eksklusif yang spesial yang berbeda dengan orang dewasa, anak selalu aktif bergerak maju, antusias, dan ingin memahami terhadap apa yang ditinjau, didengar, dirasakan, dan mereka seperti tidak pernah berhenti berkembang dan belajar.¹ Anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun disebut anak usia dini/balita. Anak usia dini merupakan aset bangsa

¹Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD* (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2014).

dan masa depan suatu bangsa, sehingga pendidikan sangat diperlukan untuk anak usai dini.²

Pendidikan prasekolah atau sering disebut dengan taman kanak-kanak ialah tahap formal sebelum anak memasuki tahap sekolah dasar yaitu suatu usaha latihan yang dianjurkan untuk anak semenjak lahir hingga usia 6 tahun yang dilaksanakan menggunakan hadiah untuk merangsang pendidikan supaya membantu pertumbuhan dan perkembangan psikis dan psikologis supaya anak mempunyai kesanggupan pada sekolah dasar, yang diadakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.³

Kognitif adalah proses dan produk yang terjadi pada otak sebagai akibatnya membentuk pengetahuan titik kognitif meliputi banyak sekali kegiatan mental misalnya memperhatikan, mengingat, melambungkan, mengelompokkan, merencanakan dan menalar melibatkan keterampilan belajar dalam anak yang terjadi melalui proses penjelasan terperinci pada otak, dan aktivitas mental internal yang kompleks proses kognitif herbi taraf kecerdasan yang merincikan seseorang menggunakan banyak sekali minat terutama ditunjukkan dalam ilham-ilham belajar potensi kognitif dipengaruhi dalam ketika masa konsepsi yaitu rendezvous antara menurut lingkungan dan kesempatan yang diberikan menggunakan kreativitas kegiatan tidak sekedar diperoleh lantaran perubahan konduite atau sekedar lantaran proses kematangan.

²Ika Siti Rukmana, "Dissimilarity Of Female And Male Early Childhood Cognitive And Social Emotional," *Jurnal Martabat Perempuan Dan Anak* 4(2) (2020).

³Hery Widodo, *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini* (Jawa Tengah: Alprin, 2019).

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan menggunakan atau tanpa mempergunakan indera yang membentuk pengertian atau menaruh informasi, memberi kesenangan juga pengembangan khayalan dalam anak. Jika bermain dilakukan sesuai dengan kebutuhan anak maka bermain dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran anak. Observasi waktu anak main dengan lincah juga kurang semangat, akan poly membantu tahu jalan pikiran anak, selain itu pula akan menaikkan keterampilan komunikasi. Pada waktu bermain kita perlu mengetahui waktu yang sempurna bagi kita buat melakukan atau menghentikan intervensi. Karena jika nir tahu secara sah dan sempurna, hal itu akan menciptakan anak putus harapan atau nir kooperatif dan sbaliknya.⁴ Sangatlah mudah bagi orang tua atau pendidik untuk menemukan mainan modern terbaik di era sekarang ini. Akan tetapi untuk membuat mainan itu sendiri orang tua dan pendidik masih mengalami kesulitan apalagi harus menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak.⁵

Istilah indera permainan edukatif *indoor* atau *outdoor* sudah tidak asing terdengar ditelnga, apalagi bagi pendidik yang sudah bergelut dibidang taman kanak-kanak. Alat permainan edukatif (APE) indoor merupakan permainan edukatif yang berada di ruangan,

⁴Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan* (Jakarta: PT. Grasindo, 2000).

⁵Issaura Suyadi, "Implementasi Maninan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1) (2020).

sedangkan indera permainan edukatif outdoor merupakan permainan edukatif yang ada diluar ruangan.⁶

Perkembangan kognitif, pada kegiatan pemecahan masalah, galat satu tingkat capaian perkembangan anak usia 4 sampai 5 tahun merupakan mengenal konsep lambang sapta dan angka 1 sampai 10 (lampiran permendikbud angka 137 tahun 2014) dari studi pendahuluan melalui observasi yang peneliti lakukan pada Taman Kanak-kanak PKK Mulyojati kelompok A, peneliti menemukan terdapat 10 siswa yang belum mengetahui bentuk angka 1 sampai 10, terdapat bebrapa siswa masih belum tahu angka 1 sampai 10 secara baik, anak bisa menjelaskan angka 1 sampai 10 secara berurutan, namun anak belum sanggup mengenal angka bila angka -angka tadi pada pindah posisi.

Media yang dipakai buat mengenalkan angka 1 sampai 10 pada Taman Kanak-kanak PKK Mulyojati cenderung memakai media papan tulis dan media lembar kerja anak (LKA) menjadi asal belajar. dari pengamatan, pembelajaran masih berpusat dalam guru, sehingga anak menjadi pasif untuk menemukan pengalaman dalam belajar. Dan anak merasa jenuh serta bosan waktu belajar berlangsung.

Dalam menaikkan kemampuan anak pada mengenal angka 1 sampai 10 peneliti memakai media papan angka yang didesain sendiri oleh peneliti, dan anak sangat berperan aktif dalam permainan ini, sehingga membuat anak tidak merasa bosan, dan anak akan mudah mengingat lambang bilangan 1 sampai 10 jika proses

⁶M. Fadillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017).

pembelajarannya menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.

Perumusan masalah dalam penelitian yaitu untuk mengetahui gimana mengembangkan potensi mengenal digit 1 sampai 10 melalui permainan papan angka pada anak usai 4 sampai 5 tahun. Maka dari itu peneliti membuat judul “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1 sampai 10 Melalui Ape Papan Angka Pada Anak Usia Dini”

METODE

Penelitian ini memakai metode kualitatif deskriptif, yang mana metode ini mendeskripsikan mengenai suatu objek penelitian menurut output stastistik data yang dilakukan sang peneliti tentang menaikkan kemampuan kognitif anak melalui mermainan papan angka. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Sasaran penelitian ini menggunakan observasi dan dukumentasi. Subjek penelitian ini adalah limabelas anak yang berusia 4 sampai 5 tahun kelas A pada satuan sekolah Taman Kanak-kanak Metro Lampung. Adapun penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak PKK Mulyojati Metro Barat Kota Metro Lampung. Instrumen pada observasi penelitian yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Observasi Aspek Yang Diamati

NO	Apek Yang Diamati	BSB	BSH	MB	BB
1	Anak mampu menggantungkan angka sesuai dengan lambang angka				

2	Anak mampu menyebutkan angka yang digantungkan				
3	Anak mampu membedakan angka				
4	Anak mampu mengurutkan angka 1 sampai 10				
5	Anak mampu menyebutkan angka yang pendidik tunjuk				

Penelitian yang dilakukan menggunakan tehnik analisis data dengan mendeskriptif hasil dari keseluruhan capaian yang diperoleh peserta didik kelompok A. Hasil penilaian peserta dikategorikan berdasarkan skala penilaian berkembang sangat baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), mulai berkembang (MB), belum berkembang (BB).⁷

Tabel 2. Kategori Nilai Hasil Observasi

No	Kategori Penilaian	Jumlah Peserta Didik
1	BSB	
2	BSH	
3	MB	
4	BB	

HASIL DAN PEMBAHASAN

⁷Direktur Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat, *Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015).

Mainan papan angka adalah suatu mainan yang dirancang peneliti untuk digunakan sebagai salah satu upaya meningkatkan kemampuan anak pada usia 4 sampai 5 tahun, menggunakan konsep modern karena dengan menggantungkan angka pada papan angka membuat kognitif peserta didik meningkat, meskipun sederhana hanya dengan menggantungkan tetapi anak akan berkonsentrasi untuk menggantungkan angka sesuai dengan angka yang tertera di papan angka. Permainan ini berfungsi untuk meningkatkan konsentrasi pada peserta didik dan mengenalkan lambang bilangan angka 1 sampai 10. Bermain untuk pengetahuan, usaha, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahas, serta konsentrasi.⁸

Mainan papan angka ini terdiri dari 2 komponen adalah papan dan potongan angka. Papan ini adalah tempat untuk menggantungkan potongan angka. Papan ini terbuat dari sterofong yang ditempelkan angka 1 sampai 10. Sedangkan potongan angka sebagai komponen penting dalam menyusun angka yang sesuai dengan angka yang tertera di papan angka.

Bermain menggunakan anggaran (*rule-governed*), lantaran seluruh permainan memiliki anggaran pada permainannya, misalkan anggaran pada waktu, alat-alat yang dipakai, dan usia pemain. Aturan kegiatan bermain juga bisa disepakati bersama sebelum bermain.⁹ Sedangkan peraturan yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan waktu 10 menit, dan yang bermain duluan anak-anak yang dapat menjawab pertanyaan dari peneliti

⁸Mayke-S.-Tedja Saputra, *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini* (Malang: Grasindo, 2007).

⁹Masnipal, *Siap Menjadi Guru Dan Pengelola PAUD Profesional* (Jaka: PT. Elex Media Komputindo, 2007).

seperti, “ bunda punya apel tiga lalu diberi lagi dua jadi berapa jumlah apel bunda”.

Adapun langkah-langkah dalam memainkan permainan ini seperti: 1) menyiapkan alas yang sudah ditempel dengan angka dan potongan angka untuk di gantungkan dialas 2) anak diminta untuk bergantian menggunakan papan angka 3) menggantungkan angka sesuai dengan angka yang tertera di alas 4) anak menggantungkan sendiri angka yadengan sesuai, 5) anak harus menggantungkan angka dengan sesuai serta menyebutkan angka yang digantungkan. Berikut ini contoh gambar mainan papan angka.

Gambar 1. Anak Sedang Memainkan Papan Angka



Pengenalan konsep bilangan sejak kecil penting dilaksanakan untuk mencegah penyebab terjadinya kesulitan dalam kegiatan pembelajaran, karena anak belum mampu mengenal konsep bilangan. Contoh kasus berhitung atau membilang pada matematika seakan-akan pelajaran yang menakutkan bagi peserta didik. Kesukaan anak pada dominasi sapa bisa dimulai berdasarakan pribadi sendiri atau akibat rangsangan berdasarakan luar permainan-permainan dalam pesona matematika.

Dikarenakan adanya pandemi covid-19 pembelajaran yang seharusnya di lakukan dengan cara tatap muka didalam kelas dan bersama dengan teman-temannya, pendidik mengganti sistem pembelajaran dengan cara mendatangi rumah-rumah peserta didik untuk mengurangi kerumunan dan supaya peserta didik tetap mendapatkan pendidikan layaknya belajar dilembaga.

Kemampuan Mengenal Angka

Untuk grup usia 4-lima tahun, dari permendiknas 58 tahun 2009 mengenal lambang sapta ini mencakup membilang dan memilih benda (menenal konsep sapta menggunakan benda-benda) 1 sampai 10, memilih urutan benda 1 sampai 10, menciptakan urutan angka 1 sampai 10, dan melakukan penambahan sederhana. Anak dikatakan dapat mengenal lambang sapta menggunakan baik jika beliau nir hanya sekedar menghafal lambang sapta, tetapi sudah mengenal bentuk dan makna menurut sapta tersebut.

Bilangan dan angka adalah dua hal yang tidak sama. Suatu lambang atau simbol dapat digunakan untuk mewakili bilangan atau angka. Angka merupakan simbol tertulis dari suatu alat pengukuran dan perhitungan.¹⁰

Aspek Yang Diamati

Penelitian diterapkan pada 15 anak berusia 4-5 tahun. Pengembangan mengenal angka 1 sampai 10 melalui APE papan angka dipandang berdasarkan sudut pandang aspek yang diamati

¹⁰Aniek Isabella, "Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1 Sampai 10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok A," *Wahana* 69(2) (2017).

yaitu: Anak mampu menggantungkan angka sesuai dengan lambang angka, Anak mampu menyebutkan angka yang digantungkan, Anak mampu membedakan angka, Anak bisa mengurutkan angka 1 sampai 10, Anak bisa menyebutkan angka yang pendidik tunjuk. Berikut ini hasil penelitian perkembangan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 melalui APE papan angka pada kanak-kanak, sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Nilai Hasil Observasi

No	Kategori Penilaian	Jumlah Peserta Didik
1	BSB	7
2	BSH	6
3	MB	2
4	BB	0

Pertama, dari hasil peneliti diketahui bahwa yang mendapatkan hasil kategori berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 7 peserta didik. Ditinjau dari hasil observasi ketujuh peserta didik tersebut sangat baik sekali dalam mengikuti permainan yang disediakan oleh peneliti. Sehingga peserta didik mampu memenuhi 5 aspek yang telah peneliti tentukan yaitu: Anak mampu menggantungkan angka sesuai dengan lambang angka, Anak mampu menyebutkan angka yang digantungkan, Anak mampu membedakan angka, Anak bisa mengurutkan angka 1 sampai 10, Anak bisa menyebutkan angka yang pendidik tunjuk. Berikut ini hasil

penelitian mengembangkan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 melalui ape papan angka pada anak usia dini.

Kedua, didapatkan hasil penelitian bahwa anak-anak yang mendapat kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 6 anak, keenam peserta didik tersebut sudah mampu menggantungkan angka sesuai dengan lambang angka, menyebutkan angka yang digantungkan membedakan angka, Anak mampu mengurutkan angka 1 sampai 10, menyebutkan angka yang pendidik tunjuk, akan tetapi ke enam peserta didik masih memerlukan bantuan dari pendidik, dan masih memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan permainan tersebut.

Ketiga, observasi yang peneliti lakukan ada 2 peserta didik yang mulai berkembang, seperti, terkadang masih salah tempat saat menggantungkan angka sesuai dengan lambang angka, terbaik saat menyebutkan angka yang digantungkan, masih sulit untuk membedakan angka, membutuhkan waktu yang lama untuk mengurutkan angka 1 sampai 10, masih banyak terbalik-balik saat menyebutkan angka yang pendidik tunjuk

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian, permainan papan angka sukses dilakukan pada anak usia 4-5 tahun dengan kategori bekembang sangat baik. Permainan papan angka ini mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 "Permainan ini diharapkan sebagai penunjang dalam pembelajaran pengenalan angka untuk pra sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Direktur Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat. *Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015.
- Fadillah, M. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2017.
- Isabella, Aniek. "Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1 Sampai 10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok A." *Wahana* 69(2) (2017).
- Masnipal. *Siap Menjadi Guru Dan Pengelola PAUD Profesional*. Jaka: PT. Elex Media Komputindo, 2007.
- Pangastuti, Ratna. *Edutainment PAUD*. Jakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Rukmana, Ika Siti. "Dissimilarity Of Famele And Male Early Childhood Cognitive And Social Emotional." *Jurnal Martabat Perempuan Dan Anak* 4(2) (2020).
- Saputra, Mayke-S.-Tedja. *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Malang: Grasindo, 2007.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo, 2000.
- Suyadi, Issaura. "Implementasi Maninan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1) (2020).
- Widodo, Hery. *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: Alprin, 2019.