



Volume 1 Nomor 4 (2022) Pages 397 – 407

Change Think Journal

Email Journal : changethink.bbc@gmail.com

Web Journal : <http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/changethink>



PENGUNAAN MEDIA STICK ANGKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN (STUDI KASUS DI KELOMPOK BERMAIN AL-MUHAJIRIN INDOGRIYA KELOMPOK B DESA KLANGENAN KECAMATAN KLANGENAN KABUPATEN CIREBON)

Juju Juhaeni¹

¹Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

Email : jujujuhaeni@gmail.com

Received: 2022-11-23; Accepted: 2022-12-13; Published: 2022-12-30

ABSTRAK

Konsep bilangan merupakan konsep dasar dalam memahami matematika, karena itu pemahaman tentang konsep bilangan pada anak usia dini menjadi salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak yang akan memberikan pengaruh terhadap kemampuan matematika di masa perkembangan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan anak mengenal konsep bilangan masih rendah, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut maka solusinya adalah dengan menggunakan media stick angka. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dimana pengumpulan datanya menggunakan observasi terhadap anak kelompok B di Kelompok Bermain Al-Muhajirin Indogriya Desa Klangeran Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon dan analisis datanya menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum pemberian tindakan penggunaan media stick angka menunjukkan kemampuan anak masih kurang tinggi yang dibuktikan dengan persentase total pencapaian indikator hanya sebesar 35%. Pelaksanaan pemberian tindakan penggunaan media stick angka pada pembelajaran mengenal konsep bilangan menggambarkan bahwa pada tiap siklus guru membuat perubahan dan perbaikan tindakan sehingga menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton bagi anak. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebagai hasil pemberian tindakan penggunaan media stick angka diketahui bahwa pada siklus I total persentase pencapaian indikator kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebesar 64,2% dengan interpretasi cukup tinggi dan pada siklus II total persentase pencapaian indikator kemampuan mengenal konsep bilangan anak mengalami peningkatan sebesar 91,7% dengan interpretasi sangat tinggi. Harapannya adalah media stick angka dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada anak usia dini.

Kata Kunci : *stick angka, konsep bilangan, mengenal*

ABSTRACT

The concept of numbers is a basic concept in understanding mathematics, therefore understanding the concept of numbers in early childhood is one of the supporting factors in improving cognitive abilities in children which will have an influence on mathematical abilities during development. The problem in this study is that the child's ability to recognize the concept of numbers is still low, to solve this problem, the solution is to use a number stick media. This research is a classroom action research where the data collection uses observation of group B children in the Al-Muhajirin Indogriya Playgroup, Klangeran Village, Klangeran District, Cirebon Regency and the data analysis uses qualitative and quantitative analysis. The results of this study are the ability to recognize the concept of children's numbers before giving the action of using the number stick media shows that children's abilities are still not high, as evidenced by the percentage of the total indicator achievement of only 35%. The implementation of giving actions using number stick media in learning to recognize the concept of numbers illustrates that in each cycle the teacher makes changes and corrective actions so as to produce learning activities that are more fun and not monotonous for children. The ability to recognize the concept of children's numbers as a result of giving actions to use the media stick of numbers is known that in the first cycle the total percentage of achievement indicators of the ability to recognize the concepts of children's numbers is 64.2% with a fairly high interpretation and in the second cycle the total percentage of achievement indicators of the ability to recognize the concepts of children's numbers has an increase of 91.7% with a very high interpretation. The hope is that the number stick media can be used as an alternative learning media for early childhood.

Keywords: *stick numbers, number concepts, recognizing.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jika dimaknai adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pernyataan tersebut sejalan dengan Undang-Undang sistem pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003 bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Masitoh dkk, 2007, p.14). tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Asmani, 2012, p.67).

Salah satunya adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu lembaga pendidikan pra sekolah yang diharapkan dapat menjembatani bagi

perkembangan anak yang dapat memfasilitasi seluruh aspek perkembangan anak baik fisik maupun mental. Hasan (2011, p.15) mengatakan bahwa Pendidikan Anaka Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Kegiatan pembelajaran anak usia dini mengutamakan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, dengan kegiatan bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya, salah satu caranya dengan penggunaan media pembelajaran merupakan penghubung dan menjadi jembatan utama dalam menyampaikan pesan dan informasi yang disampaikan oleh guru dalam bentuk materi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011, p.15) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Perkembangan yang diajarkan pada anak usia dini yang indikatornya membilang banyak benda dari 1-10, membilang atau menyebut urutan bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda. Cara untuk menstimulasi kemampuan mengenali konsep bilangan pada anak, salah satunya bisa menggunakan media stik angka. Media stik angka merupakan alat pengantar belajar untuk anak yang terbuat dari kayu yang biasa digunakan untuk es krim. Selanjutnya stik itu diberi angka 1-10 dan biar lebih menarik stik paling atas diberi gambar-gambar sesuai dengan tema yang sedang berkembang. Observasi awal pada Kelompok B di Kelompok Bermain Al-Muhajirin Indogriya Klagenan Kabupaten Cirebon hal ini terbukti dengan sedikitnya anak yang memiliki kemampuan mengenali konsep bilangan. Berdasarkan data observasi awal diketahui bahwa dari 10 anak hanya sebesar 35% yang mampu mengenali konsep bilangan dengan baik dan sebesar 65% belum mampu mengenali konsep bilangan. Keterlambatan kemampuan mengenali konsep bilangan berdampak tidak tercapainya kompetensi yang telah ditentukan pada tingkat pencapaian anak usia empat sampai lima tahun di Kelompok B seperti mengenali konsep bilangan dan lambang bilangan.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal, di antaranya kurang bervariasi untuk mengajarkan mengenali konsep bilangan, penyajian yang kurang menarik, alat peraga yang minim, kegiatan pembelajaran untuk anak di kelas pun tidak menggunakan media atau alat peraga sehingga anak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka (Danim 2018, p.51). Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana yang dikutip oleh Moleong (2017, p.3) bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Kolaboratif, penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan, Menurut menurut Arikunto dkk (2008, p.57) bahwa berdasarkan tujuan penelitian tindakan PTK merupakan salah satu bagian dari penelitian tindakan dengan tujuan yang spesifik yang berkaitan dengan kelas. Secara mendetail Kemmis dan Taggart menjelaskan tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Tahap-tahap tersebut sebagai berikut dijelaskan oleh Wiriaatmadja (2009, p.67) sebagai berikut identifikasi masalah, tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Al-Muhajirin Indogriya Klenganan Kabupaten Cirebon, selama kurun waktu 6 bulan, yaitu mulai dari bulan November 2021 sampai dengan April 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Rusman (2012, p.46) bahwa media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Pernyataan tersebut memberikan pemahaman bahwa kedudukan media pembelajaran sangatlah urgen dalam konsep pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas. Media belajar menjadi penghubung antara guru dengan peserta didik. Adanya media pembelajaran memberikan langkah pembelajaran semakin mudah terutama dalam hal menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sehingga melalui media pembelajaran, peserta didik mendapatkan gambaran yang nyata dari materi yang diajarkan oleh guru.

Sebagaimana dijelaskan oleh Arsyad (2015, p.41) bahwa keefektifan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti konteks pembelajaran, karakteristik belajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari murid.

Berdasarkan hal tersebut, maka ketepatan dalam memilih media pembelajaran menjadi sesuatu yang mutlak. Artinya, media belajar harus sesuai dengan materi

pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik, sehingga hal tersebut memudahkan peserta didik memahami semua materi yang disampaikan, selain itu tidak terjadi kontradiktif antara materi, penyampaian dan media yang digunakan ketika belajar.

Demikian halnya dengan dalam penelitian ini, yaitu ketika pra siklus, sebelum peserta didik diberikan tindakan sebagaimana yang dilaksanakan. Pemilihan media belajar yang tidak tepat pada pra siklus mengakibatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak Kelompok B di Kelompok Bermain Al-Muhajirin Indogriya Klangeran Kabupaten Cirebon sebelum pemberian tindakan penggunaan media stick angka belum mengalami peningkatan sebagaimana yang diharapkan. Artinya kemampuan anak dalam hal mengenal konsep bilangan masih rendah dan kurang baik sebagaimana juga data yang diperoleh yaitu total persentase pencapaian kemampuan berbahasa ekspresif pada waktu pra siklus hanya sebesar 35% dengan interpretasi kurang tinggi berdasarkan pada indikator-indikator yaitu membilang banyak benda 1-10 dengan jumlah skor 14, rata-rata skor 1,4 dan persentase sebesar 35% dengan interpretasi kurang tinggi. Mengenal konsep bilangan dengan jumlah skor 14, rata-rata skor 1,4, dan persentase sebesar 35% dengan interpretasi kurang tinggi. Mengenal lambang bilangan dengan jumlah skor 14, rata-rata skor 1,5, dan persentase sebesar 35% dengan interpretasi kurang tinggi.

Fakta yang terjadi pada anak Kelompok B di Kelompok Bermain Al-Muhajirin Indogriya Klangeran Kabupaten Cirebon menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak masih rendah, tentu hal ini tidak dapat dibiarkan karena akan berpengaruh besar terhadap perkembangan dan kemampuan belajarnya pada tahap selanjutnya. Karena itu, berdasarkan pada fakta hasil sebelum tindakan kelas diberikan dalam penelitian ini perlu solusi yang tepat sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dengan cara menerapkan kegiatan bermain stick angka.

Pelaksanaan pemberian tindakan penggunaan media stick angka pada anak Kelompok B di Kelompok Bermain Al-Muhajirin Indogriya Klangeran Kabupaten Cirebon sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dilaksanakan berdasarkan pada konsep penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart seperti yang dijelaskan oleh Wiriaatmadja, 2009, p.67:

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dimaksudkan sebagai kegiatan penjajagan yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan informasi tentang situasi-situasi yang relevan dengan tema penelitian. Peneliti melakukan pengamatan pendahuluan untuk mengenali dan mengetahui situasi yang sebenarnya. Berdasarkan hasil identifikasi masalah dapat dilakukan pemfokusan masalah yang selanjutnya dirumuskan menjadi masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat ditetapkan tujuan penelitian.

2. Tahap Perencanaan

Penyusunan perencanaan didasarkan pada hasil penjajagan identifikasi masalah. Secara rinci perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan. Perencanaan ini bersifat fleksibel dalam arti dapat berubah sesuai dengan kondisi yang ada.

3. Tindakan (Action)

Pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan. Jenis tindakan yang dilakukan dalam PTK hendaknya selalu didasarkan pada pertimbangan teoritik dan empirik agar hasil yang diperoleh berupa peningkatan kinerja dan hasil program yang optimal.

4. Pengamatan (Observer)

Kegiatan observasi dalam PTK dapat disejajarkan dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. Dalam kegiatan ini, peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilakspeserta didikan atau dikenakan terhadap peserta didik.

5. Refleksi (Reflect)

Pada dasarnya kegiatan refleksi merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan.

Dalam kegiatan ini, peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Perencanaan pembelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan media permainan stick angka dalam upaya pada anak Kelompok B di Kelompok Bermain Al-Muhajirin Indogriya Klagenan Kabupaten Cirebon disusun berdasarkan aturan dan petunjuk teknis dalam membuat perencanaan yang telah dibuat oleh sekolah sebagai panduan guru dalam membuat perencanaan pembelajaran. Beberapa hal yang dipersiapkan dalam perencanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) yang di buat berdasarkan jumlah siklus yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak dua siklus. Masing-masing siklus memiliki perbedaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) dari sisi kegiatan inti yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Hal ini lakukan untuk membuat perubahan pelaksanaan pembelajaran dan sebagai langkah memperbaiki tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan asumsi bahwa adanya perubahan tersebut akan mampu meningkatkan keaktifan anak dalam belajar yang berujung pada meningkatkannya kemampuan berbahasa ekspresif pada anak. Pada siklus I dan II, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) khususnya pada kegiatan inti, pelaksanaan pembelajarannya menggunakan media stick angka. Sementara itu, bentuk media stick angka yang digunakan berbeda pada tiap siklusnya. Pada siklus I media stick angka yang digunakan masih menggunakan stick angka yang satu warna, dan pada siklus II media stick

angka yang digunakan diubah dengan menggunakan stick angka bewarna dan memiliki gambar karakter di dalamnya.

2. Membuat Lembar Observasi

Lembar observasi dibuat untuk mengetahui tingkat keaktifan anak selama pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti di dalam kelas. Lembar observasi aktivitas anak dimaksudkan untuk melihat tingkat aktivitas dan respon anak selama pelajaran berlangsung. Dalam hal ini keaktifan anak dibuat dalam tiga indikator yaitu semangat mengikuti permainan, mengikuti aturan main dan berani mencoba. Ketiga indikator tersebut kemudian dituangkan dalam lembar observasi yang akan digunakan oleh observer untuk menilai tingkat keaktifan anak selama siklus I dan II berjalan. Karena dengan adanya lembar observasi tersebut akan diketahui perkembangan keaktifan setiap anak dalam proses belajar mengajar. Sementara untuk kemampuan mengenal konsep bilangan, peneliti membuat lembar hasil tes kemampuan anak. Khusus pada penilaian kemampuan mengenal konsep bilangan ini, peneliti yang sekaligus sebagai pengajar bertugas untuk mengisinya. Karena kegiatannya dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung selesai.

3. Pelaksanaan Pembelajaran

Sehubungan dengan pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan dalam proses penelitian ini yaitu pembelajaran menggunakan media stick angka. Berdasarkan observasi diketahui bahwa peneliti ketika proses belajar mengajar dalam mengkondisikan anak ketika dan penerapan metode pembelajaran berdasarkan hasil observasi yang melibatkan teman sejawat dalam penelitian ini menunjukkan hasil peningkatan yang baik. Artinya pada tiap siklus, mulai dari siklus I sampai dengan siklus II peneliti senantiasa memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ia perbuat ketika proses belajar mengajar melalui evaluasi pada tiap siklus yang dijalankan. Hal ini mengindikasikan bahwa aktivitas yang dijalankan oleh peneliti ketika menerapkan metode pembelajaran di dalam kelas senantiasa dievaluasi dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

4. Observasi

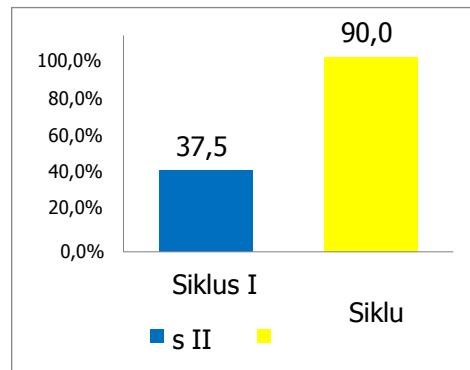
Mengenai hasil observasi aktivitas anak dapat dilihat pada rekapitulasi aktivitas belajar anak dan perkembangan grafisnya pada setiap siklus sebagaimana digambarkan di bawah ini:

Tabel. 1. Rekapitulasi Persentase Aktivitas Anak pada Tiap Siklus

No.	Siklus	Persentase (%)	Interpretasi
1	Siklus I	37,5%	Kurang Tinggi
2	Siklus II	90%	Sangat Tinggi

Berdasarkan pada table. di atas diketahui bahwa tingkat aktivitas belajar anak pada tiap siklus mengalami perkembangan yang berefek langsung terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Pada siklus I

total persentase aktivitas belajar anak sebesar 37,5% dengan kategori kurang tinggi dan pada siklus II meningkat dengan total persentase aktivitas anak sebesar 90% dengan kategori sangat tinggi. Apabila total persentase aktivitas belajar anak pada setiap siklus digambarkan dalam bentuk grafik dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1 Rekapitulasi Persentase Aktivitas Anak Pada Tiap Siklus

Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B di Kelompok Bermain Al-Muhajirin Indogriya Klangeran Kabupaten Cirebon Sebagai Hasil Pemberian Tindakan Penggunaan Media *Stick* Angka bahwa Arsyad (2015, p.26) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan pada manfaat dari media belajar seperti yang diungkapkan di atas, maka pada penelitian ini, peneliti memilih media belajar yang sesuai dengan materi pembelajaran, yaitu menggunakan media stick angka sebagai langkah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Pemilihan media stick angka didasarkan atas pertimbangan dari pendapat Yamin (2010, p.65) yang menegaskan bahwa melalui bermain stick angka diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa dan peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak dapat mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan sekitar. Bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai aturan lain, kecuali yang ditetapkan pemain sendiri, dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Demikian juga berdasarkan dari pendapat Fariyah (2015, p.220) yang menegaskan bahwa ciri khas dari permainan stick angka salah satunya adalah memiliki hubungan yang sistematis

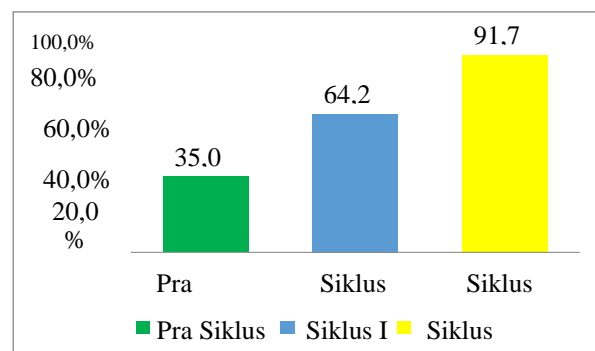
dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan peran sosial, perkembangan kognitif.

Sementara itu, salah aspek dari perkembangan kognitif pada anak usia dini kemampuan mengenal konsep bilangan sehingga hal ini sangatlah berhubungan dan memiliki korelasi yang tinggi terhadap kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Sebagaimana namanya "stick angka", maka permainan ini berhubungan dengan peningkatan kemampuan matematika pada anak semenjak dini, dan yang lebih khusus dan mendasar adalah kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Sebagaimana juga dalam hasil penelitian ini menegaskan bahwa setiap siklus yang dilakukan dalam penilitan ini menunjukkan hasil adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak mulai pada pra siklus, siklus I sampai siklus II. Kondisi ini memberikan pemahaman bahwa kemampuan individu anak dalam hal kemampuan mengenal konsep bilangan mengalami peningkatan yang lebih baik dalam setiap siklusnya. Untuk mengetahui lebih jelas hasil kemampuan individu anak dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Persentase Totdal Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Tiap Siklus

No.	Siklus	Persentase (%)	Interpretasi
1	Pra Siklus	35%	Kurang Tinggi
2	Siklus I	64,2%	Cukup Tinggi
3	Siklus II	91,7%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dapat dijelaskan bahwa perkembangan pada tiap siklus menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, artinya pencapaian tiap indikator mulai dari membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan pada tiap siklus meningkat mulai dari pra siklus, siklus I sampai dengan siklus II. Jika hasil kemampuan individu anak dalam hal kemampuan mengenal konsep bilangan dibuat dalam bentuk grafik maka akan terlihat sebagaimana di bawah ini:



Gambar 2. Rekapitulasi Persentase Total Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Tiap Siklus.

KESIMPULAN

Melihat hasil penelitian pada tiap siklus yang telah dijalankan, dimana hasil yang diharapkan telah terpenuhi dengan baik yang ditunjukkan dengan perubahan-perubahan hasil secara signifikan dari pra siklus, siklus I sampai dengan siklus II maka peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian ini sampai pada siklus II. Artinya, setelah melalui siklus II ternyata hasil yang diharapkan tercapai dan tidak memerlukan tindakan lagi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain stick angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak Kelompok B di Kelompok Bermain Al-Muhajirin Indogriya Klangeran Kabupaten Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon dan Riduan. (2010). Rumus dan Data dalam Analisis Statistika. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2012). Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Yogyakarta: Diva Press.
- Asnawir, dan M. Basyiruddin Usman. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pres.
- Danim, Sudarwan. (2008). Menjadi Peneliti Kualitatif. Bandung: Pustaka Setia.
- Dariyo, A. (2007). Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Dharmamulya, Sukirman dkk. (2005). Permainan Tradisional Jawa; Sebuah Upaya Pelestarian. Purwanggan: KEPEL PRESS.
- Desmita. (2013). Psikologi Perkembangan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Farihah, H. (2017). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka. *Jurnal Teladan*, 2(1), 2–20.
- Hasan, Maimunah. (2011). Pendidikan Anak Usia Dini. Jogjakarta: DIVA Press.
- Masitoh, dkk. (2007). Strategi Pembelajaran TK. Jakarta. Universitas Terbuka SPA, 2003. Menjadi Pendidik Profesional. Jogjakarta: Bina Insantana.
- Moleong, Lexy J. (2017). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Mutiah, Diana. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Ngalimun. (2012). Strategi dan Model Pembelajaran. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Nurkencana, Wayan, dan Sumartini. (2000). Evaluasi Pendidikan. Surabaya: Usaha Nasional.
- Rahman, As'ari Abdur, dkk. (2017). Buku Paket Matematika SMP/MTs Kelas VIII Semester Genap. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ramaini, R. (2012). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui Permainan Tabung Pintar. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 1-12.
- Riadi, Edi. (2014). Metode Statistik Parametrik & Nonparametrik. Tangerang: Pustaka Mandiri.

- Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2009). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Santrock, John W. (2007). Perkembangan Anak. Jakarta: PT. Erlangga.
- Sudaryanti (2006). Pengenalan Matematika Anak Usia Dini. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT. Alfabet.
- Sujiono, Yuliani Nurani, (2013). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks.
- Suryana, Dadan. (2016). Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak. Jakarta: Kencana.
- Sutan, Firmanawaty. (2003). Mahir Matematika Melalui Permainan. Jakarta: Puspa Swara.
- Suyanto. (2005). Konsep Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tajudin. (2008). Pembelajaran Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Investasi Bermain Tata Angka. PLB UPI: Tidak Diterbitkan.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2009). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yamin, Martinis. (2010). Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Jakarta: Gaung Persada Pers