MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI TABUNG ANGKA DI TK KARANG TARUNA BANJAREJO SUKODADI LAMONGAN TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Anisa[1], Ahmad Fachrurrazi[2]

[1,2]*Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*
E-mail : [1]cikaharsya@gmail.com, [2]ahmadfachrurrazi@unipasby.ac.id

ABSTRACT

This class action research is carried out in 2 cycles. The subject of this study is group A students of Kindergarten Karang Taruna Banjarejo which totals 15 children with the object of the ability to recognize number symbols. The results of the improvement in recognizing the number symbols of group A of Karang Taruna Banjarejo Kindergarten after applying learning using the media of number tubes, the learning outcomes of students in the second cycle increased compared to the first cycle, while the success in the second cycle was: the indicator of recognizing the number symbols 1-10 in the first cycle by 34% in the second cycle increased to 93%. Indicator Mention the symbol of the number 1-10 in the first cycle by 27% in the second cycle increased to 87%. The indicator relates the number of objects to their number symbols in the first cycle by 40%, in the second cycle it has increased to 80%. For the indicator of Counting numbers 1-10 in the first cycle of 20%, in the second cycle it increased to 80%. These results have met the success determined by the average class score of 75% and the average completeness of 85%. Thus, from this research, it can be concluded that the use of numerical tube media can improve the ability of.

Keywords : *Ability To Recognize Number Symbols, Number Tubes.*

PENDAHULUAN

Dengan perkembangan zaman ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang semakin pesat pemerintah perlu mengadakan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan agar lebih terencana, terarah, insentif, efektif dan berkelanjutan. Hal ini sangat penting dilakukan karena Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia, sehingga kita dapat melihat keberhasilan pembangunan nasional dan bagi peningkatan daya saing bangsa untuk meraih kemajuan serta mempersiapkan diri dalam persaingan global saat ini. Pada dasarnya setiap manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupan . Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam peradaban bangsa setiap negara di dunia ini. Dimana pendidikan sangat memperhatikan setiap perubahan perubahan dalam jangka waktu yang panjang. Dalam hal ini pendidikan sangat berperan untuk memajukan generasi penerus bangsa melalui pembelajaran yang efektif serta mencakup semua aspek yang akan dikembangkan (Pratiwi, 2018:64). Pendidikan anak usia dini adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian pengalaman dan stimulasi yang bersifat holistik dan menyeluruh agar anak dapat mengembangkan dirinya dengan cara yang aman dan optimal sesuai dengan nilai dan norma dalam masyarakat. Adapun dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional pasal 1 butir 14 yaitu pendidikan anak usia dini merupakan upaya pendampingan yang dirancang untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun, untuk mempersiapkan mereka memasuki jenjang lebih lanjut (Arifudin, 2021).

Di masa kanak-kanak, pertumbuhan jauh lebih cepat daripada di usia dewasa. Hal ini dikarenakan sel-sel neuron otak dapat tumbuh secara maksimal pada usia tersebut, maka dari itu pemberian stimulus yang tepat sangat diperlukan dari lingkungan anak. Lebih lanjut menurut Osbara dalam penelitiannya mengatakan bahwa pada usia 4 tahun, pertumbuhan intelektual manusia berada pada tingkat 50%; pada usia delapan tahun, berada pada level 80%; dan pada usia 18 tahun, itu berada pada level 100%. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa stimulasi yang tepat sangat penting sejak usia dini karena otak anak berkembang paling cepat saat ini (Syafdaningsih, 2020:9). Sujiono mengatakan bahwa saat ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang berjalan cepat dalam rentang perkembangan hidupnya. Adapun tingkat pencapaian perkembangan menurut Permendikbud No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, dimana Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak terdapat enam aspek mulai aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, seni, bahasa, sosial-emosional, dan kognitif (Patiung, 2019:27). Menurut Chaplin (dalam Mar'at, 2013: 5) menyatakan bahwa pertumbuhan sebagai satu pertambahan dan kenaikan dalam ukuran dari bagian bagian tubuh atau organisme sebagi keseluruhan. Jadi dalam pertumbuhan anak mengalami kenaikan kuantitatif yang dapat diukur. Berbagai aspek perkembangan dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Kurikulum 2013 terkait PAUD adapun aspeknya terdiri dari nilai-nilai agama dan moral, gerak fisik, kognisi, bahasa, emosi sosial, seni serta keseimbangan terhadap kemampuan sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Aspek kognitif adalah salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan. Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar

dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Tingkat perkembangan kognitif anak-anak antara usia empat dan lima tahun harus ditingkatkan, terutama dalam tahap berpikir simbolik, yang mencakup pemahaman konsep bilangan, pemahaman lambang bilangan, dan pemahaman lambang huruf (Laksana, 2021:11).Upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan yang menggunakan strategi, metode, materi/bahan, media yang menarik dan mudah dipahami peserta didik. Melalui kegiatan bermain peserta didik diajak untuk bereksplorasi menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran jadi menyenangkan. Bermain merupakan kegiatan yang menyenagkan bagi anak karena dengan bermain anak dapat melakukan apa yang diinginkannya.

Pembelajaran berbasis bermain dapat membantu anak usia dini mencapai pengetahuan, keterampilan, dan aspek perkembangan yang optimal.. Dalam kegiatan bermain anak dapat mencapai perkembangannya baik secara langsung maupun tidak langsung. Hasil dari beberapa penelitian terdahulu menyimpulkan kegiatan belajar sambil bermain pada masa kanak-kanak sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran harus dirancang dengan cara yang akan menarik anak untuk belajar (Suyatno, 2021: 125) dan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak pembelajaran dapat didukung dengan penggunaan media atau alat permainan edukatif. Alat bermain edukatif adalah alat yang dirancang khusus untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Dengan kata lain, media yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan pendidikan anak usia dini (Ndeot, 2019). Pentingnya penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran dimaksudkan untuk menunjang tumbuh kembang anak. Alat permainan edukatif adalah media yang berbasis simulasi yang dimaksudkan untuk mensimulasikan masalah saat ini dan mengumpulkan informasi penting untuk menyelesaikan masalah. (Indriasih dikutip oleh Widayati, 2020). Menurut Mursid (dalam Syukron Al Mubarok & Amini, 2019:79-81) Metode bermain merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam pengembangan aspek kognitif anak usia dini. Metode merupakan cara pendidik dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didiknya sedangkan Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Metode bermain pada hakekatnya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi anak. Penggunaan metode bermain mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk. Adapun metode yang tepat dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak yakni memerlukan media yang menarik seperti media tabung angka.

Menurut Fadlillah, dkk (2013: 21) menyatakan bahwa Anak usia dini adalah waktu yang tepat untuk mendapatkan pendidikan. selama masa ini, anak mengalami proses pertumbuhan dengan perkembangan yang luar biasa. Anak usia dini juga merupakan masa yang sangat cerah untuk pendidikan dan pemerolehan. Banyak ahli menyebut masa ini sebagai masa emas, yaitu masa keemasan, atau masa ketika anak memiliki potensi perkembangan yang nyata. Selanjutnya Dhiu (2021: 4), pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar karena perkembangan anak dimasa berikutnya dipengaruhi oleh berbagai rangsangan yang bermakna diberikan sejak usia dini.

Menurut Oka (2017 : 1) media merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Media juga merupakan mata rantai terpenting dalam menghubungkan pembelajaran dengan pusat dan sumber belajar. Salah satu media pembelajaran untuk anak-anak usia dini adalah tabung angka. Tabung angka adalah bangun ruang tiga dimensi yang berbentuk silinder yang diberi

angka atau bilangan yang dapat digunakan untuk media pengenalan angka untuk anak usia dini. Tabung angka dapat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak dengan memasukkan benda kedalam tabung angka sesuai angka yang tertera pada tabung. Dengan bermain tabung angka anak dapat mengenal lambang bilangan, menghitung benda dan bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan (Ismawati, 2019:128). Permainan ini bertujuan memperkenalkan anak konsep angka melalui permainan atau bermain sambil belajar. 10 dari 15 peserta didik di TK Karang Taruna Banjarejo belum mampu mengenal bilangan. Salah satu faktor yang berkontribusi pada rendahnya kemampuan anak-anak dalam kelompok A di taman kanak-kanak untuk mempelajari angka adalah keterampilan guru. Guru kurang dalam menggunakan metode dan prosedur pembelajaran, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selama ini pembelajaran yang dilakaukan guru di TK Karang Taruna sering memakai metodel ceramah dan pemberian tugas, selhingga pembelajaran berjalan secara monoton dan cenderun konvensional, dalam arti proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Peran guru disini lebih dominan, di samping itu guru TK Karang Taruna kurang mampu dalam memaksimalkan penggunaan media selbagai alat bantu pembelajaran, selhingga terjadi verbalisme pada anak. Sikap yang dilakukan guru dalam mengajar anak TK layaknya seperti mengajar anak SD dengan suasana lebih serius, selhingga terkesan membebani proses pembelajaran anak.Berdasarkan permasalahan diatas dan selain itu kelebihan dari media tabung angka ini pertama mudah dimainkan oleh anak, kedua permainan tabung angka ini bertujuan untuk mengenalkan angka kepada anak sekaligus melatih motorik halus dan kasar karena dapat dikombinasikan dengan permainan lari atau gerak motorik kasar lainnya, ketiga permainan tabung angka dapat memberikan rasa senang dan sekaligus pengetahuan kepada anak sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar, keempat permainan tabung angka menggunakan tabung sebagai tempat bermain anak yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai kebutuhan permbelajaran berhitung permulaan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik memilih judul penelitian yaitu ”Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Tabung Angka di Tk Karang Taruna Banjarejo Sukodadi Lamongan Tahun Pelajaran 2024/2025”

METODE

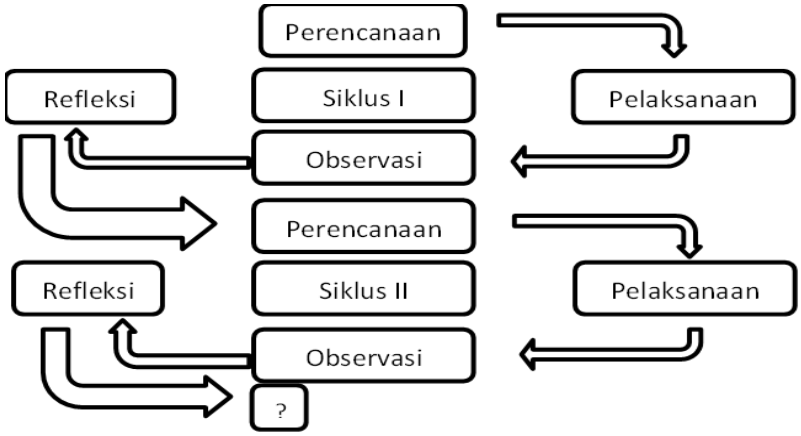
Berdasarkan penelitian ini yang dipergunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Menurut Kemmis (1992) dan Mc Neiff (2002) dalam (Suharsimi Arikunto, 2008: 57), Penelitian Tindakan Kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh perilaku tindakan. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan tujuan utama untuk memecahkan masalah- masalah dalam pembelajaran yang sehari-hari dialami oleh guru dan siswa yang pelaksanaannya dilakukan dalam kawasan kelas atau sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan guna untuk meningkatkan dan atau perbaikan praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru (Arikunto, 2019). Pendapat lain mengatakan bahwa PTK adalah kajian yang sistematik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dalam melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut (Agus Wasisto, 2021). Lebih lanjut PTK adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan

perbaikan dalam praktek pembelajaran, dan melihat pengaruh nyata dari uapaya itu.(Setyosari, 2016). Berdasarkan prinsip Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Hopkins (Suharsimi Arikunto, 1993: 57-61) salah satunya, seorang guru yang pekerjaan utamanya adalah mengajar, seharusnya Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan tidak mengganggu komitmennya sebagai pengajar.

Penelitian dilakukan untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut Menurut Mu'alimin, (2014: 5). Model PTK yang digunakan adalah model dari Kemmis dan Taggart. Model yang dikembangkan olelh Kemmis dan Mc. Taggart tampak masih begitu dekat dengan model yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Dikatakan demikian karena didalam satu siklus terdiri dari empat komponen seperti halnya yang dilaksanakan olelh Kurt Lewin sehingga belum tampak adanya perubahan. berikut keempat komponen terselbut meliputi perencanaan (Planning), aksi atau tindakan (Acting), observasi (Observing), refleksi (Reflelcting). Hanya saja sesudah siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri (Triharto, 2020). Setiap tahapan perkembangan tiap anak memiliki tugas-tugas yang berbeda sesuai dengan tahapan atau tingkatan usianya.

Berdasarkan jelnis atau modell peneltian yaitu menggunakan model Kelmmis dan Taggart, terdapat 4 tahap yaitu meliputi perencanaan (Planning), aksi atau tindakan (Acting), observasi (Obselrving), reflelksi (Relflelcting). Adapun tahap penelitian bisa dilihat pada gambar berikut:



Sumber : Kemmis dan Tagart

Gambar 1 Penelitian Tindakan Kelas

Perencanaan : Menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Pada tahap perencanaan yang dilakukan peneliti yaitu peneliti menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, setelah itu membuat sebuah instrumen pengamatan untuk merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. *Pelaksanaan :* Merancangan strategi dan skenario perbaikan pembelajaran akan diterapkan. *Pengamatan :* Melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi atau penilaian yang telah disusun termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta

dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa agar memperoleh data yang akurat untuk memperbaiki siklus berikutnya. *Refleksi :* Mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang sudah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Keempat tahapan dalam penelitian tindakan tersebut adalah untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan berurutan yang kembali kelangkah semula. Satu siklus adalah dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi. Dalam pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I akan dilakukan dalam 5 pertemuan dan siklus II akan dilakukan dalam 5 pertemuan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa guru di Tk Karang Taruna Banjarejo sering memakai meode ceramah dan pemberian tugas. Seharusnya peserta didik di TK Karang Taruna Banjarejo sudah mampu mengenal bilangan. Untuk meningkatkan kemampuan yang seharusnya dibutuhkan dengan cara penerapan dan model pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan melaluimedia tabung angka. Dengan cara tersebut dikembangkan dalam siklus penelitian tindakan. Jika siklus 1 belum mencapai kemampuan yang diharapkan maka dilanjutkan pada tindakan siklus berikutnya sampai mencapai hasil yang diarapkan.

Dari 15 peserta didik di TK Karang Taruna Banjarejo, menunjukkan 10 peserta didik belum mampu mengenal Bilangan. Peneliti mencoba mencari jalan keluar dengan upaya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk perbaikan pembelajaran. Penelitian dilakukan pada anak usia 4 – 5 tahun, yaitu pada kelompok A TK Karang Taruna Banjarejo Sukodadi Lamongan . Waktu pellaksanaan siklus I dan siklus II dilakukan sellama kurang lelbih 2 minggu. Seltiap siklusnya dilakukan sellama 5 hari delngan 5 RPPH, yaitu pada:Siklus I dil aksanakan pada tanggal 14 -18 Oktober 2024 dan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 21-25 Oktober 2024.

Siklus I

Tahap siklus 1 dilaksanakan pada 14 Oktobelr 2024 sd 18 Oktober 2024 dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui tabung angka di TK Karang Taruna Banjarejo tahun pelajaran 2024/2025.

Perencanaan

Tabel 1
Rencana Kegiatan : Bermain Tabung Angka (Angka 1-10)

RKH Ke	Pembukaan	Inti	Penutup
I	Bernyanyi 10 jari tangan	Mengenal lambang bilangan angka 1-10 dengan menggunakan meldia tabung angka	Bernyanyi “mengenal angka”
II	Bermain kartu angka	Menunjukkan lambang bilangan melalui tabung angka (1-10)	Bernyanyi angka

RKH Ke	Pembukaan	Inti	Penutup
III	Menghitung gambar ikan yang ada pada kolam	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 melalui kartu angka yang tersedia pada tabung angka	Menguas Kembali angka 1-10
IV	Menunjukkan lambang bilangan menggunakan kartu angka	Anak mencocokkan benda dengan lambang bilangannya (1-10) melalui tabung angka	Bermain Tebak angka
V	Menghitung ikan yang ada pada ember	Membilang benda 1-10 melalui media tabung angka	Berhitung 1-10 menggunakan jari

Pelaksanaan

a. Kegiatan Pengembangan I (Pembukaan)
   1) Penataan ruang ditata selpelrti lingkaran besar
   2) Pengorganisasian anak-anak duduk melingkar untuk kegiatan awal
   3) Guru menyanyikan lagu salam pelmbuka
   4) Guru mengajak berdoa Bersama-sama dengan doa sebelum belajar, membaca sholawat nariyah
   5) motorik kasar
   6) Bercakap-cakap tentang ikan
   7) Bermain kartu angka
b. Kegiatan Pengembangan II (Inti)
   1) Anak duduk melingkar secara kelompok untuk kegiatan bermain tabung angka dan mereka bergantian untuk bermain
   2) Setelah kegiatan main tabung angka anak-anak bebas memilih 3 densitas main yang sudah disiapkan sebelumnya, anak bebas memilih yang mereka sukai tetapi dengan mematuhi peraturan yang sudah disebutkan sebelum kegiatan bermain
   3) Guru menyiapkan 4 densitas bermain
   4) Guru menjelaskan aturan-aturan bermain
   5) Guru mengajak anak bermain tabung angka secara kelompok
   6) Guru membimbing bermain tabung angka
   7) Guru menjelaskan tentang kegiatan menunjukkan lambang bilangan melalui tabung angka 1-10
   8) Guru mengajarkan pengenalan lambang bilangan melalui tabung angka
   9) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bermain tabung angka
   10) Guru membimbing anak yang belum bisa mengenal menggunakan media tabung angka
   11) Setelah selesai bermain tabung angka, anak bebas memilih kegiatan lainnya yang mereka suka
   12) Guru menilai hasil kerja anak

c. Kegiatan Pengembangan III (penutup)
   1) Anak-anak duduk melingkar
   2) Anak-anak bernyanyi mengenal angka
   3) Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
   4) Guru menginformasikan kegiatan esok hari
   5) Berdoa, salam dan pulang.

Pengamatan

Setelah peneliti melakukan pengamatan pada siklus 1 maka diperoleh hasil penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui tabung angka sebagai belrikut:

Table 2. Penelitian Ketuntasan Pemahaman Lambang Bilangan Menggunakan Media Tabung Angka

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															
		Mengenal lambang 1-10				Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya.				Membilang angka 1-10			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Bilqis	√				√					√			√			
2	Wanda		√				√					√			√		
3	Fathan			√			√				√				√		
4	Naya		√			√					√				√		
5	Ayla			√		√						√				√	
6	Krisna		√				√				√				√		
7	Raka		√				√					√			√		
8	Afiqah			√					√				√				√
9	Kaka			√				√				√				√	
10	Arsha		√				√				√				√		
11	Chiko		√				√				√				√		
12	Aris		√				√				√				√		
13	Rafi	√				√				√				√			
14	Wildan		√					√			√				√		
15	Athar			√				√				√		√			
	Jumlah	2	8	5	-	4	7	3	1	1	8	5	1	3	9	2	1

Keterangan:

Skor 1 : Kelmampuan belum baik
Skor 2 : Kelmampuan kurang
Skor 3 : Kelmampuan cukup
Skor 4 : Kelmampuan baik

BB : Belum Berkembang
Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda – tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50 – 59 (*)

MB : Masih Berkembang
Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda – tanda awal perilaku yang dinyatakan dalamindikator tetapi belum konsisten skor 60 – 69 (**)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan
Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya berbagai tanda – tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70 – 79 (***)

BSB : Berkembang Sangat baik
Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya denagn skor 80 – 100 (****)

Adapun relkapitulasi prelselntasel keltuntasan untuk siklus dapat disajikan dalam tablel dibawah ini:

Table 3. Persentase Ketuntasan Pemahaman Lambang Bilangan Menggunakan Media Tabung Angka Siklus 1

No.	Aspek yang dinilai	Nilai		Belum Tuntas	Tuntas
		Belum Tuntas	Tuntas		
1	Mengenal lambang 1-10	10	5	67 %	34 %
2	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	11	4	74 %	27 %
3	Menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya.	9	6	60 %	40 %
4	Membilang angka 1-10	12	3	80 %	20 %

Ketelrangan :

1. Siswa yang dianggap belum tuntas jika memperoleh skor (1) dan (2)
2. Siswa yang dianggap tuntas jika memperoleh skor (3) dan (4)

Refleksi

Hasil dari refleksi pada pertemuan 1 siklus I dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Anak masih belum mampu mengenal bilangan dengan media tabung angka. Hal tersebut dikarenakan guru masih kurang mengondisikan kelas selama pembelajaran di kelas.

b. Efisiensi waktu masih kurang sehingga menyebabkan hasil kerja anak belum maksimal karena masih banyak tahapan yang belum terlaksana.
c. Minat anak belum mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari keadaan anak yang masih sering bermain sendiri dengan temannnya.
d. Anak belum mampu membedakan angka dengan benar.

Siklus II

Tahap siklus II dilaksanakan pada hari Senin 21 Oktober 2024 dengan menggunakan media tabung angka dengan permainan kartu angka dengan menghitung jumlah gambar pada kartu angka..

Perencanaan

Tabel 4. Rencana Kegiatan : Bermain Tabung Angka (Angka 1-10)

RKH Ke	Pembukaan	Inti	Penutup
I	Anak menghitung kaki kambing yang ada di kandang	Anak mengenal angka 1-10 melalui tabung angka	Bernyanyi “mengenal angka”
II	Bermain kartu angka	Anak menyebutkan angka yang ada di dalam tabung angka	Menyanyi “bentuk-bentuk angka 1-10 “
III	Menghitung kambing yang makan rumput di lapangan	Anak menunjukkan lambang bilangan yang disebutkan bu guru melalui tabung angka	Mereviu kembali bilangan 1-10
IV	Menghitung gambar kambing yang ada di kartu angka	Menghubungkan gambar yang dipilih dengan lambang bilangan yang ada di tabung angka	Bermain Tebak angka
V	Bernyanyi “10 jari tangan”	Anak memilih kartu angka yang disukai dan membilang benda sesuai dengan angkanya.	Bermain kartu angka (pom-pom warna warni) yang tersedia dalam tabung angka

Pelaksanaan

a. Kegiatan Pengembangan I (Pembukaan)
   1) Penataan ruang diubah sehingga terdapat arela kosong untuk membentuk lingkaran
   2) Pengorganisasian anak-anak duduk melingkar untuk kegiatan awal .
   3) Guru menyanyikan lagu salam pembuka
   4) Guru mengajak berdoa bersama-sama dengan doa sebelum belajar, membaca sholawat nariyah
   5) Guru mengajak anak menirukan Gerakan jalannya kambing

6) Bercakap-cakap tentang kambing
7) Menghitung kambing yang ada di dalam kartu angka

b. Kegiatan Pengembangan II (Inti)
1) Anak duduk melingkar secara kelompok untuk bermain tabung angka dan mereka bergantian untuk bermain
2) Setelah kegiatan bermain tabung angka anak-anak bebas memilih 3 densitas main yang sudah disiapkan sebelumnya, anak bebas memilih yang mereka sukai tetapi dengan mematuhi peraturan yang sudah disebutkan sebelum kegiatan bermain
3) Guru menyiapkan 4 densitas bermain
4) Guru menjelaskan aturan-aturan bermain
5) Guru mengajak anak bermain tabung angka secara kelompok
6) Guru membimbing bermain tabung angka
7) Guru menjelaskan tentang kegiatan menghitung gambar dengan menghubungkan lambang bilangan pada tabung angka
8) Guru mengajarkan anak menghitung gambar dengan menghubungkan lambang bilangan pada tabung angka
9) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bermain tabung angka
10) Guru membimbing anak yang belum bisa menghitung gambar yang ada pada kartu angka, dengan menghubungkan lambang bilangan pada tabung angka
11) Setelah selesai bermain, anak bebas memilih kegiatan lainnya yang mereka suka
12) Guru menilai hasil kerja anak

c. Kegiatan Pengembangan III (Penutup)
1) Anak-anak duduk melingkar
2) Anak-anak bernyanyi mengenal angka
3) Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
4) Guru menginformasikan kegiatan esok hari
5) Berdoa, salam dan pulang

Pengamatan

Setelah peneliti melakukan pengamatan pada siklus 1 maka diperoleh hasil penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui tabung angka sebagai berikut:

Table 5. Penelitian Ketuntasan Pemaham Lambang Bilangan Menggunakan Tabung Angka

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			
		Mengenal lambang 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya.	Membilang angka 1-10

		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Bilqis			√				√			√				√		
2	Wanda				√				√			√				√	
3	Fathan				√			√				√				√	
4	Naya			√					√			√				√	
5	Ayla				√				√			√					√
6	Krisna			√				√				√				√	
7	Raka			√				√			√				√		
8	Afiqah				√				√				√				√
9	Kaka				√			√				√				√	
10	Arsha			√				√				√				√	
11	Chiko			√				√				√				√	
12	Aris			√				√				√				√	
13	Rafi		√				√				√			√			
14	Wildan			√				√				√				√	
15	Athar			√			√					√				√	
	Jumlah	-	1	9	5	-	2	9	4	-	3	11	1	1	2	10	2

Keterangan :

Skor 1 : Kemampuan belum baik
Skor 2 : Kemampuan kurang
Skor 3 : Kemampuan cukup
Skor 4 : Kemampuan baik
BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda – tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50 – 59 (*)

MB : Masih Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda – tanda awal perilaku yang dinyatakan dalamindikator tetapi belum konsisten skor 60 – 69 (**)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya berbagai tanda – tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70 – 79 (***)

BSB : Berkembang Sangat baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya denagn skor 80 – 100 (****)

Adapun relkapitulasi prelselntasel keltuntasan untuk siklus dapat disajikan dalam tablel dibawah ini:

Table 6. Persentase Ketuntasan Pemaham Lambang Bilangan Menggunakan Tabung Angka Siklus II

No.	Aspek yang dinilai	Nilai		Belum Tuntas	Tuntas
		Belum Tuntas	Tuntas		
1	Mengenal lambang 1-10	1	14	7 %	93 %
2	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	2	13	13 %	87 %
3	Menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya.	3	12	20 %	80 %
4	Membilang angka 1-10	3	12	20 %	80 %

Keterangan:

- Siswa yang dianggap belum tuntas jika memperoleh skor (1) dan (2)
- Siswa yang dianggap tuntas jika memperoleh skor (3) dan (4)

Refleksi

Hasil dari refleksi pada pertemuan 1 siklus I dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Anak merasa senang belajar mengenal bilangan menggunakan media tabung angka.
b. Terlihat anak-anak bermain tabung angka sendiri pada waktu istirahat .
c. Pada waktu mau pulang ada beberapa anak mengajak untuk bermain tabung angka.

Hasil Pembahasan Siklus I dan Siklus II

Adapun pelaksanaan perbaikan siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 14 – 18 Oktober 2024, Sedangkan pelaksanaan perbaikan disiklus II dilaksanakan pada tanggal 21 – 25 Oktober 2024. Berdasarkan RPPH yang telah dilaksanakan kemudian dilakukan refleksi setelah pembelajaran pada siklus 1 ternyata ada peningkatan pembelajaran dalam pengembangan kegiatan yang dilakukan , misalnya pada siklus 1 anak saling berebut dalam bermain tabung angka sehingga masih ada yang belum mampu mengenal bilangan dengan baik ternyata setelah ada pendekatan dan motivasi dari guru pada siklus II anak sudah mampu mengenal bilangan melalui media tabung angka secara maksimal, senang dan antusias.Pada siklus II untuk media tabung angka dimasukkan dalam dinsitas bermain, hal ini dilakukan agar anak tidak saling berebut lagi saat bermain tabung angka sehingga anak dapat maksimal saat belajar mengenal lambang bilangan menggunakan media tabung angka. Penelitian ini secara kualitatif hasilnya adalah pada siklus I anak kelompok A TK Karang Taruna Banjarejo tahun pelajaran 2024/2025 anak masih kesulitan untuk menghubungkan dan membilang angka 1-10 sebagian besar anak belum mampu mengenal bilangan dengan baik. Hal ini terjadi karena pada siklus I anak masih saling berebut sehingga anak kurang konsentrasi saat bermain tabung angka.

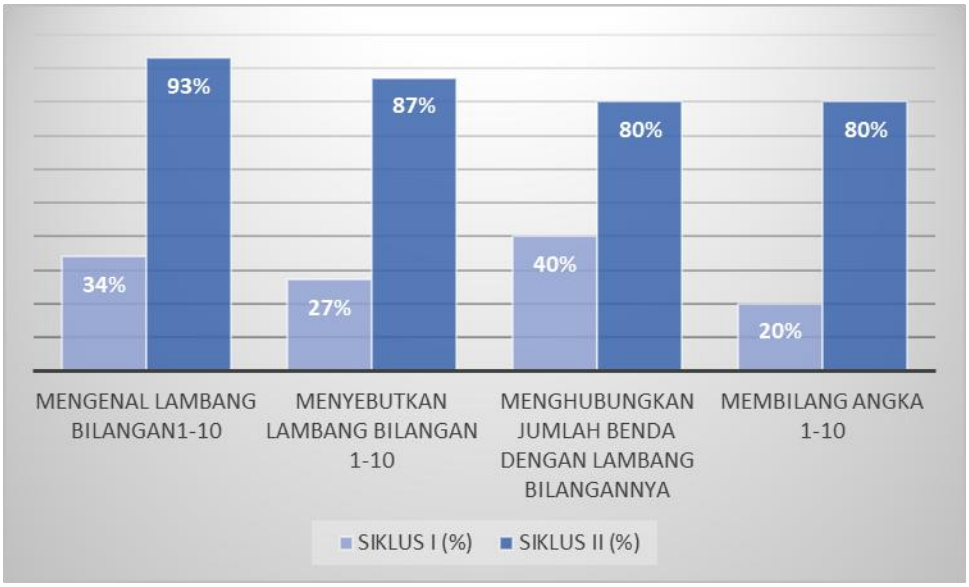
Dari permaslahan tersebut maka cara untuk mengatasi kekurangan pada siklus I maka untuk siklus II penerapan media tabung angka dapat dimasukkan dalam densitas bermain sehingga anak bisa bergantian untuk bermain tabung angka, anak yang belum kebagian bermain tabung angka bisa bermain pada densitas yang lainnya. Selanjutnya pada siklus II anak sudah termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena media tabung angka ini merupakan hal baru yang dapat menarik minat siswa dan menyenangkan. Hal ini dapat menumbuhkan respon posistif serta antusias semangat anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengenal bilangan dengan menggunakan media tabung angka. Hal ini karena guru telah melakukan pendekatan, memotivasi dan pendampingan yang cukup kepada anak baik secara individu maupun kelompok.

Dari temuan yang ada serta kuantitatif dari data hasil penelitian ini adalah dilihat dari kelemahan dan kekurangan dari siklus 1 , ternyata pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa mampu mengenal lambang bilangan melalui media tabung angka. Setelah diadakan refleksi pada setiap akhir siklus setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

Adapun data hasil kegiatan anak dalam pembelajaran kegiatan belajar mengenal bilangan dengan menggunakan media tabung angka berpengaruh terhadap upaya meningkatkan kemampuan mengenal bilangan menggunakan media tabung angka di TK Karang Taruna Banjarejo tahun pelajaran 2024/2025. Dalam proses pembelajaran terlihat sebagian besar anak antusias , bersemangat dan sangat senang sekali ketika belajar mengenal bilangan melalui media bermain tabung angka. Dari data hasil tahap elvaluasi siklus I dan siklus II guru sudah melaksanakan tugas pada siswa dan menutup pelajaran. Hasil belajar siswa siklus II meningkat dibandingkan dengan siklus I jumlah nilai setiap siklus mengalami peningkatan, adapun keberhasilan disiklus II ini adalah: indikator mengenal lambang bilangan 1-10 pada siklus I sebesar 37 % pada siklus II melningkat menjadi 93 %. Indikator Menyebutkan lambang bilangan angka 1-10 pada siklus I sebesar 27 % Pada siklus II meningkat menjadi 87 %. Indikator menghubungkan jumlah benda delngan lambang bilangannya pada siklus I sebesar 40 % Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80 %. Untuk indiator Membilang angka 1-10 pada siklus I sebesar 20 %Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%. Belrdasarkan data tersebut, maka kegiatan ini dianggap sudah berhasil, karena perkembangan mengenal lambang bilangan anak meningkat dengan menggunakan media tabung angka. Selanjutnya data kuantitatif ketuntasan belajar siswa dari uraian diatas dapat dilihat lebih jelas melalui table di bawah ini:

Tabel 7. Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Tabung Angka Dalam Siklus I Dan Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1.	Mengenal lambang bilangan 1-10	34 %	93 %
2.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	27 %	87 %
3.	Menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya	40 %	80 %
4.	Membilang angka 1-10	20%	80 %



Gambar 1. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Tabung Angka dari Siklus I ke Siklus

KESIMPULAN

Kemampuan mengenal bilangan dengan menggunakan media tabung angka pada kelompok A TK Karang Taruna banjarejo. Penggunaan media tabung angka dapat membantu peserta didik dalam mengenal bilangan. Media tabung angka juga dapat memotivasi semangat belajar peserta didik. Hasil peningkatan mengenal lambang bilangan kelompok A TK Karang Taruna Banjarejo setelah diterapkan pembelajaran delngan menggunakan media tabung angka, hasil belajar siswa siklus II meningkat dibandingkan dengan siklus I adapun keberhasilan disiklus II ini adalah: indikator mengenal lambang bilangan 1-10 pada siklus I sebesar 34 % pada siklus II meningkat menjadi 93 %. Indikator Menyebutkan lambang bilangan angka 1-10 pada siklus I sebesar 27 % Pada siklus II meningkat menjadi 87 %. Indikator menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya pada siklus I sebesar 40 % Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80 %. Untuk indikator Membilang angka 1-10 pada siklus I sebesar 20 %Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%. Hasil tersebut sudah memenuhi keberhasilan yang ditentukan dengan nilai rata rata kelas 75 dan rata rata kentuntasan yaitu 85.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis haturkan kepada Drs. Ahmad Fachurrazi, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberi dukungan, bimbingan dan motivasi. Terima kasih kepada TK Karang Taruna Banjarejo, Sukodadi, Lamongan yang telah berkenan memberi kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian. Terima kasih kepada teman-teman dan pihak-pihak yang telah memberi dukungan berupa materi maupun moral sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis berharap semoga skripsi ini

dapat bermanfaat bagi penulis khusunya dan bagi pembaca umumnya dan semoga menjadi refernsi untuk perkembangan ke arah yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional), Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 01, (Jakarta:Sinar Grafika,2003)

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Repubik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009.

Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini sebagai pengganti Peraturan Menteri

Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hurlock, Elizabeth B, 1978, Perkembangan Anak, Terjemahan Med Meitasari Tjandrasa Jilid I, Jakarta: Erlangga.

Riyanto.2016. Pengaruh media gelas angka 1-10 terhadap kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan kelompok a (https://docplayer.info/2016-02- 06/) diakses pada 11 Desember 2019.

Oka, Gde Putu Arya. (2017). *Model Konseptual Pengembangan Produk Besrta Teknik evaluasi.* Cetakan 1. Yogyakarta: Deepublish.

Yasinta Owa, dkk. (2023). *"Pengembangan Media Tabung Angka Untuk Kemampuan Mengenal Angka Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun"* Jurnal Citra Pendidikan Anak. Vol. 2. No. 4. Hal 5.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137, h. 5.

Nunik primaningsih, "penggunaan media kartu angka bergambar dalam mengenal konsep bilangan usia 5-6 tahun di tk", h. 2.

Fadlillah, dkk. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta. PT Kharisma Putra Utama.

Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing. Sofia, H.

Rahman, T., Kurniasih, N., & Aisyah, I. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Tabung Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *JoEE: Journal of Earlychildhood Education*, *2*(2), 85–96.

Iiend Kurnianti Rahayu, dkk. (2024). Multiple *Journal of Global and Multidisciplinary,* Vol. 8. Hal. 9.

Sri Watini, dkk. (2020). "Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi" Jurnal Obsesi Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4. Issue 1. Hal. 37.

Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., & Rianti, R. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. Jurnal Kreativitas Mahasiswa, 1(2).

Jarwani. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose Part. Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak, Vol. 1, No.

Lestari, D. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk Aba Jimbung I, Kalikotes, Klaten. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sulistyawati, W., Wahyudi, & Trinuryono, S. (2022). Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa Dengan Model Blended Learning Di Masa Pandemi Covid19. Jurnal Kadikma, 13(1).

Triharto, A. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Gambar. International Journal of Elementary Education, 4(1).

Umaternatel, W., Haryati, & Mahmud, N. (2020). Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10. Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1).

Utami, N. T. (2023). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Meldia Flashcard. Mitra Ash-Shibyan, Vol. 6, No.

Yusra, Z., Zulkaranain, R., & Sofino. (2021). Pengelolaan LKP Pada Masa Pandemik Covid-19. Journal Of Lifelong Learning, 4(1).