



PERMAINAN EMBER HARTA KARUN UNTUK MENGENALKAN KONSEP BILANGAN PADA ANAK

Dyah Hesti Nugraheni

Pg-Paud, Fkip, Un PGRI Kediri
dyahhesti88@gmail.com

Abstrak

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari perkembangan kognitif pada anak. Cara mengenalkan konsep bilangan yang efektif pada anak adalah melalui permainan. Salah satu permainan yang menarik dan menyenangkan tersebut adalah permainan ember harta karun, dalam permainan ember harta karun, anak diminta untuk mencari ember yang sesuai dengan bilangan dan harta karun dalam permainan ini adalah hadiah yang bisa didapatkan anak apabila mampu memasukkan bola ke dalam ember sesuai dengan bilangan.

Kata Kunci : Konsep Bilangan, Permainan, Ember Harta Karun

Abstract

The ability to recognize the concept of numbers is part of the cognitive development of children. How to introduce the concept of effective numbers in children is through the game. One of the exciting and fun games is a bucket game of treasure, in the bucket of the treasure trove, the child is asked to find a bucket that matches the numbers and treasure in this game is a gift that can be in the child if able to insert the ball into the bucket accordingly with numbers.

Keywords: Concept of Numbers, Games, Treasure Buckets

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Salah satu konsep matematika yang penting untuk dikuasai anak adalah pengembangan pemahaman terhadap konsep bilangan. Konsep bilangan penting untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi perkembangan konsep matematika selanjutnya. dalam pengenalan konsep bilangan pada anak hendaknya disesuaikan dengan karakteristik masing-masing usia. Menurut Hurlock (dalam Susanto 2014: 107), seiring dengan perkembangan pemahaman bilangan permulaan ini, menyatakan bahwa konsep yang dimulai dipahami anak sejalan dengan dengan bertambahnya pengalamanyang dimiliki anak, diantaranya konsep bilangan.

. Konsep bilangan merupakan kemampuan yang sangat penting dalam proses pembelajaran anak. Adapun pengertian mengenal menurut kamus besar bahasa indonesia berarti mengetahui, tahu (akan), kenal (akan), suatu hal. Sedangkan konsep adalah bentuk, lambang dari, bilangan atau angka. Bilangan berarti suatu konsep tentang bilangan terdapat unsur-unsur penting seperti nama, urutan, lambang dan jumlah, Paksi dan Nurlela (dalam Supartini, 2012).

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia tiga, empat, lima tahun ialah kepekaan pada bilangan. Peka pada bilangan berarti lebih dari sekedar berhitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu, Heartnett dan Gelman (dalam Seefeldt dan Wasik, 2008). Berdasarkan Permendiknas No 58 tahun 2009 pasal 1 tentang standar pendidikan anak usia dini dalam lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai oleh anak kelompok A salah satunya adalah dalam bidang konsep bilangan.

Mengenal konsep bilangan adalah salah satu kemampuan yang harus di kembangkan. Untuk itu harus di diperlukan suatu cara yang tepat dalam mengenalkan bilangan pada anak agar nantinya anak bisa paham tentang konsep bilangan. Banyaknya faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan besarnya dampak yang ditimbulkan apabila kemampuan kognitif terutama pengenalan anak terhadap konsep bilangan belum dikembangkan dan belum dikuasai maka, solusi dari masalah tersebut ialah membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menerapkan prinsip bermain sambil belajar yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Bermain memiliki arti penting untuk anak karna melalui sebuah permainan anak dapat mengembangkan kreatifitas dan daya ciptanya.

Konsep Bilangan

Konsep bilangan merupakan dasar dari pengenalan angka atau lambang bilangan, dimana angka merupakan suatu yang paling sering kita jumpai. konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya seperti berhitung penjumlahan, pengurangan serta mengetahui banyak atau sedikit suatu benda. Dengan kemampuan mengenal konsep bilangan akan membantu proses belajar anak, anak dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memahami konsep bilangan, di harapkan anak akan dapat memahami konsep matematika yang lain, Sudaryanti (dalam 'Ulum, 2014).

Bilangan adalah bagian dari hidup kita, setiap hari kita dapat menemukan angka atau bilangan di manapun dan kapanpun. Bilangan dikenal oleh manusia sejak ribuan tahun lalu. Pada awalnya bilangan digunakan sebagai satu cara untuk menghitung atau mencari jumlah sesuatu, Wahyudin dan Yusmandar (2008: 1). Bilangan merupakan sebuah konsep dan pemikiran manusia terhadap perhitungan suatu benda misalnya, setelah satu adalah dua, setelah dua adalah tiga, setelah tiga adalah empat dan seterusnya. Menurut Saleh (dalam Dewi dkk, 2014) kegiatan manusia untuk menghitung suatu benda disebut membilang. Sedangkan angka adalah bentuk tertulis dari suatu bilangan.

Perkembangan mengenal konsep bilangan menurut Sujiono (dalam Supartini, 2012) meliputi hal-hal sebagai berikut : 1) Pengenalan kualitas (jumlah) yaitu anak-anak menghitung sejumlah benda yang telah ditentukan dilakukan secara bertahap 1-5, 6-10 kemudian 11-20, 2) Menghafal urutan nama bilangan yaitu menyebutkan nama bilangan (angka) sesuai urutannya yang benar, 3) Menghitung secara rasional dalam arti anak dikatakan memahami bilangan/ angka bila mampu : a) Menghitung benda sambil menyebutkan nama bilangannya, b) Membuat korespondensi satu-satu, c) Menyadari atau mengerti bahwa bilangan terakhir yang disebut mewakili total/jumlah benda dalam satu kelompok, 4) Menghitung maju artinya menghitung 2 kelompok benda yang digabungkan dengan cara : a) Menghitung semua, dimulai dari benda pertama sampai akhir, b) Menghitung dan melanjutkannya, c) Menghitung benda dan cara melanjutkan dari jumlah salah satu kelompok, 5) Menghitung mundur yaitu berhitung mundur dilakukan dalam operasi pengurangan bilangan, menggunakan angka kecil saja, 6) Menghitung melompat adalah menyebutkan bilangan dengan cara melompat dengan bilangan tertentu.

Hartiani (dalam 'Ulum 2014) juga menjelaskan tentang cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan kepada anak yakni : 1) Anak mengenal bilangan melalui pengamatan. Kegiatan dapat dilakukan dengan mengucap bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk pada himpunan benda serta menghitung

sejumlah benda dan mencocokkan dengan benda lain, 2) Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan 1 sampai 10 serta mengurutkan tempat bilangan melalui pengamatan, pengelompokan dan mengkomunikasikan. Kegiatan dapat dilakukan dengan menyebut urutan lambang bilangan 1 sampai 10, menuliskan urutan lambang bilangan 1 sampai 10, mencocokkan dengan himpunan serta mengisi lambang bilangan yang dikosongkan.

Permainan

Permainan memiliki pengaruh sangat besar terhadap perkembangan anak. Permainan merupakan alat untuk mempelajari fungsi hidup sebagai persiapan menghadapi kehidupan yang sebenarnya. Menurut Bucher (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015: 7.6) permainan merupakan kegiatan yang telah lama dikenal oleh setiap orang, baik anak-anak maupun orang tua, baik laki-laki maupun perempuan dan kegiatan ini mampu menggerakkan orang untuk berlatih, bergembira dan melakukan relaksasi. Menurut Daeng (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015: 7.7) dinyatakan bahwa permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Pengertian ini menggambarkan bahwa permainan merupakan suatu hal yang melekat dalam diri seorang anak dan permainan merupakan suatu hal yang tidak dapat lepas dari kehidupan anak-anak. Permainan juga merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembentukan kepribadian seorang anak.

Pengertian permainan berikutnya di kemukakan oleh Semiawan (2008: 20) permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari dunia yang tidak dikenal hingga yang sudah diketahuinya, dan dari yang tidak dilakukannya hingga dapat membuatnya. Dalam pengertian ini mengandung makna bahwa permainan adalah alat bagi seseorang untuk belajar. Suatu permainan berhasil jika semua peserta menikmatinya dan setiap anak merasa keluar sebagai pemenang. Hadiah utama dari permainan itu adalah kenikmatan bermain itu sendiri dan tumbuh bersama, Montolalu, dkk (2008: 2.8).

Menurut Hurlock (dalam Sujiono dkk, 2007: 2.7) bermain dengan benda/alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Untuk itu sangat penting untuk memberikan permainan yang tepat untuk anak pada saat masa peka. Masa ini di tandai dengan peka terhadap segala stimulus yang ditrimanya melalui panca indranya, Montessori (dalam Sujiono dkk, 2007: 2.6). Montessori (dalam Ramaini, 2012) mengatakan bahwa dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan dan konsep warna. Menurut Montolalu (2008: 6.1) apabila kegiatan diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Ember Harta Karun

Bermain adalah dunia anak melalui bermain anak akan belajar berbagai macam hal. Oleh karena itu bermain dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum diketahui sebelumnya. Salah satu pendekatan di taman kanak-kanak adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga bermain menjadi bermakna, Montolalu (2008: 1.3)

Permainan untuk anak haruslah permainan yang menyenangkan menarik dan kreatif serta tanpa disadari dalam permainan tersebut anak juga belajar. Charner dan Murphy (2006: 197) menyatakan salah satu permainan kreatif adalah permainan ember harta karun. Yaitu suatu kegiatan bermain yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Permainan ini adalah bermain yang menggunakan konsep matematika yaitu menggunakan benda kongrit untuk mengenalkan konsep bilangan. Menurut Sujiono dkk (2005: 11.1) permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak di masa tahapan awal perkembangannya seperti kemampuan mempelajari dunia mereka. Oleh karena itu, menjadi penting bagi orang tua dan guru untuk menanamkan cinta kepada matematika sejak dini pada anak-anak. Karena, dari rasa senang saat bermain angka atau bilangan inilah anak-anak kelak dimasa dewasa akan mudah mempelajari matematika, Suyadi (2016: 93). Salah satu permainan yang menggunakan konsep matematika ialah permainan ember harta karun. Permainan ember harta karun adalah permainan yang menggunakan benda kongrit yaitu bola kecil warna-warni dan ember dimana dalam permainan ini anak di minta mencari ember yang sesuai dengan kartu bilangan yang di tunjukan pada anak dan harta karun didalam permainan ini adalah hadiah yang terdapat didalam ember yang akan didapat anak apa bila mampu memasukkan bola kedalam ember sesuai dengan kartu bilangan yang ditunjukan. Melalui permainan ember harta karun anak akan lebih mudah dalam mengenal konsep bilangan.

Kesimpulan

Mengenalkan konsep bilangan pada anak harus dilakukan dengan cara yang tepat karena konsep bilangan merupakan dasar bagi anak untuk belajar matematika pada tahap selanjutnya, salah satunya cara mengenalkan konsep bilangan adalah melalui permainan ember harta karun yang merupakan salah satu permainan yang menarik, menyenangkan, kreatif dengan menggunakan benda kongrit serta sesuai dengan prinsip anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Melalui permainan ember harta karun anak akan lebih mudah dalam mengenal konsep bilangan dan kemampuan anak akan berkembang lebih optimal.

Daftar Pustaka

- Charner, Kathy., dan Murphy, Maurren. 2006. *Brain Power Permainan Kreatif Untuk Prasekolah*. Jakarta : Erlangga.
- Dewi, Fortuna Linda, dkk. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Ular Tangga Anak Usia 4-5 Tahun*. (online), tersedia : jurnal.untan.ac.id. diunduh 17 Oktober 2017.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2008. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun., dan Tatminingsih, Sri. 2015. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD.
- Ramaini. 2012. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar Di TK Negeri Pembina Lubuk Basung*. Jurnal Pesona PAUD Vol 1 No 1. (online), tersedia di : id.portalgaruda.org. diunduh pada 17 November 2017.
- Seefeldt, Carol., dan Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Indeks.

- Semiawan, Cony R. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. Jakarta : PT. Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nuraini., dkk 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nuraini., dkk 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Supartini. 2012. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Card Soft Penelitian Anak Kelompok A TK Islam Bakti II Gagaksipat*. Skripsi. Dipublikasikan. Surakarta : Universitas Muhammadiyah. tersedia : eprints.ums.ac.id. diunduh 6 November 2017.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenada Media Grub.
- Suyadi. 2016. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta : Pedagogia.
- 'Ulum, Irfatul. 2014. *Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A Di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul*. Skripsi. Dipublikasikan. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta. tersedia : jurnal.student.uny.ac.id. diunduh 5 Nnovember 2017.
- Wahyudin., dan Yusmandar, Andrian. 2008. *Pengenalan Matematika Dasar 1*. Jakarta : IPA Abong.