



PENGENALAN LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN BINGO

**Anggi Annisa Pohan¹, Nabila Dwirizki Handayani², Nita Hayati³, Rahmania
Hasibuan⁴, Khadijah⁵**

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email: anggi0308221018@uinsu.ac.id¹, nabila0308222042@uinsu.ac.id²,
nita0308221012@uinsu.ac.id³, rahmania0308223078@uinsu.ac.id⁴, khadijah@uinsu.ac.id⁵

ABSTRAK

Anak usia dini adalah individu unik antara usia nol dan enam tahun yang berada pada masa keemasan pertumbuhan dan perkembangan mengalami ledakan yang luar biasa. Salah satu aspek pembangunan yang dimiliki. Bingo adalah permainan kartu yang berisi angka atau huruf. Pemain memberi isyarat ketika angka atau huruf dipanggil. Permainan bingo merupakan kegiatan kelas yang ditargetkan untuk guru menyelesaikan permasalahan yang muncul di kelas. Permainan bingo juga merupakan permainan yang sering dipakai dalam mengajarkan vocabulary/kosa kata bahasa Inggris. Oleh sebab itu, peneliti sangat tertarik untuk menggunakan permainan bingo dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa, hasil belajar, dan reaksi siswa ketika menerapkan metode permainan bingo dan metode penelitian literasi dengan melakukan survei pada majalah-majalah yang berkaitan dengan pengenalan simbol angka pada permainan bingo. Dengan permainan bingo ini dapat memberi manfaat pada pembelajaran yaitu dapat menciptakan interaksi positif antara siswa dan guru serta siswa dapat belajar akan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain.

Kata Kunci: Bilangan, Anak Usia Dini, Permainan Bingo.

ABSTRACT

Early childhood is a unique individual between the ages of zero and six years who are in the golden age of growth and development experiencing an extraordinary explosion. One aspect of development that is owned. Bingo is a card game containing numbers or letters. Players signal when numbers or letters are called. Bingo games are classroom activities targeted at teachers solving problems that arise in class. The bingo game is also a game that is often used to teach English vocabulary. Therefore, researchers are very interested in using bingo games to improve children's number recognition abilities. The type of research used is descriptive qualitative research which aims to describe student activities, learning outcomes and student reactions when applying the bingo game method and literacy research methods by conducting surveys in magazines related to the introduction of number symbols in the bingo game. This bingo game can provide benefits to learning, namely it can create positive interactions between

students and teachers and students can learn tolerance and respect for other people's opinions.

Keywords : Numbers, Early Childhood, Bingo Games.

Pendahuluan

Anak usia dini adalah individu unik antara usia nol dan enam tahun yang berada pada masa keemasan pertumbuhan dan perkembangan mengalami ledakan yang luar biasa. Salah satu aspek pembangunan yang dimiliki. Komponen perkembangan kognitif mempunyai pengaruh yang besar terhadap kehidupan sehari-hari anak karena hampir semua aktivitas anak memerlukan keterampilan berpikir (kognitif). Perkembangan kognitif adalah proses dimana seseorang menjadi meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan informasi mereka. Kognitif adalah kemampuan berpikir seseorang dalam mengendalikan pikirannya untuk mendapatkan pengetahuan baru yang berguna dalam kehidupannya di masa depan (Cahyani, 2020:171).

Tertuang dalam PAUD (2014) menjelaskan pada tingkat pencapaian perkembangan dalam lingkup perkembangan berpikir logis anak usia 5-6 tahun, bahwa anak mampu berpikir logis matematika. Hal ini disebabkan karena anak menganggap bahwa matematika adalah Pelajaran yang tidak mudah dengan menggunakan banyak angka dan rumus yang membuat anak sulit untuk berpikir dan memahami (Suripatty, 2022:101).

Armstrong berpendapat bahwa kecerdasan logis matematis adalah suatu keterampilan menggunakan angka secara efektif (seperti ahli matematika, akuntan pajak, atau pakar statistik) dan untuk alasan yang baik (seperti ilmuwan, pemrogram, atau ahli logika). Menurut Nelson, kecerdasan logis matematis saling berkaitan kemampuan untuk berpikir secara deduktif atau induktif dan untuk mengidentifikasi dan memanipulasi pola dan hubungan abstrak. Siswa yang unggul dalam kecerdasan mempunyai pikiran keterampilan, pemecahan masalah, dan pertanyaan logis (Supriyatty. 2020:102).

Anak bertumbuh dan berkembang sesuai dengan rangsangan yang diberikan oleh berbagai faktor. Di dalam diri anak terdapat beberapa kecerdasan yang perlu dikembangkan. Salah asatu kecerdasan yang perlu dirangsang dan dioptimalkan yaitu logika matematika. Mengenalkan konsep bilangan pada usia dini sangatlah penting karena akan memudahkan anak dalam mengikuti proses pendidikan lainnya khususnya mata pelajaran matematika. Lambang bilangan berfungsi sebagai landasan untuk mempelajari lambing dan keterampilan matematika yang membantu siswa mencegah kesalahan matematika di masa depan sejak dini.

Langkah-langkah mengenalkan lambang bilangan khususnya berhitung adalah kegiatan berhitung dengan mengenalkan bilangan kemudian mengajarkan anak untuk menyusun bilangan. Agar anak dapat memahami konsep bilangan maka pembelajaran haruslah Hal seperti ini dapat dilakukan dengan benda-benda konkrit yang dihubungkan dengan lambang atau simbol sehingga dapat memahami konsep lebih banyak lagi. Ketika anak sudah dapat memahami konsep penjumlahan dan pengurangan, maka pemahamannya terhadap angka sudah berkembang. Ketika kepekaan terhadap angka berkembang, anak-anak akan lebih menikmati berhitung (Roliana, 2019:417).

Permainan bingo kata merupakan kegiatan menghubungkan kata dengan gambar yang sesuai, dimana media yang digunakan adalah media visual sebanyak yang mampu menarik minat anak ketika melakukan kegiatan dengan melihat media visual. Agar anak mau membaca, kata akan disertai gambar yang sesuai. Media

visual selain mampu merekam bunyi pengucapan huruf, anak juga dapat mengingat bentuk nama-nama benda. Jadi melalui media visual sangat membantu anak-anak. Meningkatkan keterampilan membaca mereka. Selain menggunakan media visual, permainan bingo kata juga memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif dengan menyelesaikan permainan. Permainan bingo di anak usia dini diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan lambang bilangan warna, bentuk kurva ruang dan posisi melalui bentuk alat dan kegiatan bermain menyenangkan. (Herawati, (2018:120).

Keunggulan permainan bingo kata adalah menggunakan gambar pendukung yang dapat membantu anak mengingat nama benda dan membaca nama benda tersebut. Sedangkan untuk kekurangan, game ini memerlukan dukungan visual yang cukup banyak dan perubahan pada setiap temanya. dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan membuat anak bersemangat saat memainkan permainan ini. Permainan bingo kata merupakan kegiatan huruf dan huruf dapat memberikan lingkungan belajar yang nyaman, bebas dari stres dan kecemasan. Oleh karena itu, permainan bingo kata ini dapat memberikan suasana yang santai bagi anak selama (Nasution, 2019:10).

Penyebab sulitnya belajar matematika adalah karena secara umum matematika disajikan sebagai ilmu yang abstrak karena matematika mengandung dirinya sendiri hal-hal abstrak. Hal ini bertolak belakang dengan kondisi perkembangan siswa usia sekolah dasar yang masih dalam tahap pekerjaan konkret. Seperti yang dikatakan Jean Piaget berpendapat bahwa anak-anak antara usia 7 dan 11 tahun berada dalam tahap tindakan nyata. Untuk memahami dan menyukai matematika abstrak, kemudian memproses pembelajaran matematika khususnya Pengenalan lambing bilangan melalui bingo disajikan secara bermakna dan menyenangkan serta harus mampu menunjukkan kegunaan matematika untuk memecahkan berbagai masalah seumur hidup (penerapan).

Bingo adalah permainan kartu yang berisi angka atau huruf. Pemain memberi isyarat ketika angka atau huruf dipanggil. permainan bingo merupakan kegiatan kelas yang ditargetkan untuk guru menyelesaikan permasalahan yang muncul di kelas. Keuntungan dari permainan ini adalah anak-anak dapat meningkatkan kosa kata mereka dan ini juga merupakan permainan bingo juga merupakan permainan yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi para peserta kereta api.

Bahan yang digunakan dalam permainan bingo bagus mudah, dapat disajikan dengan tabel huruf dan juga gambar-gambar yang bisa menarik perhatian anak. Permainan bingo juga merupakan permainan yang sering dipakai dalam mengajarkan vocabulary/kosa kata bahasa inggris.

Tabel 1. Contoh Kartu Bingo Dengan Angka Berurutan

B	I	N	G	O
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Tabel 2. Contoh Kartu Bingo Dengan Angka Tidak Berurutan

B	I	N	G	O
1	3	5	7	9
2	6	7	9	8

Oleh sebab itu, peneliti sangat tertarik untuk menggunakan permainan bingo dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memfokuskan kajian penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Bermain Bingo di RA Al Kamal”.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Al Kamal yang terletak di jalan tegal sari dusun VI kecamatan percut sei tuan. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana anak dalam memahami pengenalan lambang bilangan melalui permainan bingo. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa, hasil belajar, dan reaksi siswa ketika menerapkan metode permainan bingo. Menurut Mogdan dan Tylor (Roza, 2012), proses penelitian menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan manusia dan perilaku yang dapat diamati.

Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian literasi dengan melakukan survei pada majalah-majalah yang berkaitan dengan pengenalan simbol angka pada permainan bingo. Hasil tinjauan pustaka ini akan digunakan untuk mengetahui penyebab kesulitan anak dalam memahami pengenalan bilangan dan apa yang akan dilakukan untuk mengatasi kesulitan tersebut Penelitian literasi yang dilakukan peneliti didasarkan pada kajian terhadap berbagai sumber tekstual, baik berupa buku, artikel maupun jurnal ilmiah yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Oleh karena itu, informasi yang diperoleh dari penelitian literasi ini dapat dijadikan acuan untuk memperkuat argumentasi yang ada (Safitri, 2020: 1365).

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari tiga orang anak. Dua orang anak berjenis kelamin laki-laki dan satu orang anak berjenis kelamin perempuan. Usia anak yang penulis peneliti yaitu 5 tahun.

Hasil dan Pembahasan

Kemampuan kognitif anak berkembang secara bertahap dan terletak pada pusat saraf. Kita dapat peran kognitif ini sangat berperan penting dalam membantu anak menyelesaikan segala permasalahannya. Salah satu bagian dari perkembangan kognitif adalah perkembangan matematika. Menghitung adalah merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan khususnya dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan lambing bilangan yang mendasari pengembangan keterampilan matematika menunjukkan bahwa komputasi merupakan salah satu cabang matematika (Ashar, 2020: 9-10).

Aritmatika adalah bahasa yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antar benda proyek, peristiwa dan waktu. Perhatikan juga bahwa menghitung adalah menghitung (menambah, mengurangi, dll dan sebagainya) sedangkan literasi adalah kemampuan mengendalikan kualitas kerja perhitungan penjumlahan, pengurangan, dan sebagainya. Banyak masalah yang merupakan gejala kurangnya pengakuan. Tokoh anak usia dini dapat dilihat pada pengamatan awal Ra Al Kamal Plafon Berdasarkan observasi, anak usia 4-5 tahun masih tetap anak-anak kesulitan dalam pengenalan angka, seperti memberi nama dan mengenali angka jumlah anak masih belum optimal.

Lemahnya pengenalan angka pada anak penyebabnya adalah penggunaan media yang kurang serbaguna dan kurang menarik seperti buku membaca, LKS yang seringkali membuat anak bosan dan enggan belajar membaca. Peningkatan

kemampuan pengenalan angka pada anak dapat ditingkatkan dengan beberapa cara jangan dipaksakan, kemampuan pengenalan angka pada anak masih bisa ditingkatkan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini juga dapat dilakukan dengan bernyanyi, bermain dan cara lainnya bercerita. Namun, tindakan yang tepat dapat diambil untuk mengatasi masalah tersebut untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan bagi anak permainan, salah satunya adalah bingo.

Permainan bingo merupakan upaya dalam memecahkan permasalahan yang muncul di kelas. Kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah melalui permainan bingo menunjukkan bahwa anak berkemampuan tinggi, anak berkemampuan sedang, atau anak berkemampuan rendah semuanya dapat meningkatkan hasil belajarnya. Pembelajaran melalui permainan bingo adalah pembelajaran melalui permainan yang diterapkan pada saat siswa merasa bosan dan siswa lebih waspada atau perhatian ketika kita memasuki permainan ini. Guru dapat memainkan permainan ini sambil melihat materi pembelajaran (Aqib, 2022:194). Selain itu, pembelajaran dengan bermain bingo juga dapat meningkatkan semangat dan keaktifan anak. Hasil belajar anak dilihat dari hasil tes sebelum dilaksanakan permainan bingo dan setelah dilaksanakan permainan bingo (Setiyawan,2018:105).

Hasil observasi terhadap kegiatan yang dilakukan pada anak usia 5 tahun.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, bahwa sebagian besar anak sudah mampu mencapai tahap perkembangan pengenalan lambang bilangan pada AUD melalui permainan bingo. Untuk dapat mengetahui pencapaian tahap perkembangannya, penulis akan menjabarkan melalui analisis data berupa table. Berikut penjabaran hasil penelitian yang telah dilakukan penulis.

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Pencapaian Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada AUD Melalui Permainan Bingo
1.	PT	5 Tahun	Laki-laki	Anak sudah berkembang pada pengenalan lambang bilangan melalui permainan bingo. Anak dapat mengenal angka, menyusun kartu bingo sesuai dengan urutan pada lambing bilangan. Ketika dibuat secara acak, PT juga mampu mengurutkan kembali.
2.	MR	5 Tahun	Laki-laki	Anak belum berkembang pada pengenalan lambang bilangan melalui permainan bingo. Anak belum mampu mengenal angka sehingga saat bermain dengan permainan bingo, anak kebingungan dalam menyusun atau mengurutkan lambang bilangan tersebut. Anak juga kurang fokus dalam mencapai sesuatu.
3.	SP	5 Tahun	Perempuan	Anak sudah berkembang pada pengenalan lambang bilangan melalui permainan bingo. Anak dapat mengenal angka, menyusun kartu bingo sesuai dengan urutan pada lambing bilangan.

				Ketika dibuat secara acak, PT juga mampu mengurutkan kembali.
--	--	--	--	---

Berdasarkan penjabaran di atas tersebut pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini melalui permainan bingo, sangat berpengaruh terutama meningkatkan kemampuan berpikir pada anak serta meningkatkan kefokusannya pada anak. Mempelajari permainan bingo yang tepat, materi-materi pembelajaran yang dikembangkan, metode dengan pendekatan yang berpusat pada anak, media yang bervariasi pengembangan mata pelajaran yang dikembangkan dan pengembangan berbagai mata Pelajaran. Tujuannya agar anak dapat bereksplorasi, bereksperimen dan berimajinasi sebanyak-banyaknya peningkatan kecerdasan logika matematis anak yang dilakukan oleh guru langkah-langkah berikut:

- 1) Merencanakan untuk mempelajari permainan bingo dan pengembangan berbagai topik atau subtopik
- 2) Pengembangan materi/materi kajian permainan bingo yang berbeda
- 3) Implementasi permainan bingo berdasarkan 4 komponen yaitu bahan, metode, media dan penentuan berbagai fungsi utama
- 4) memberi anak kebebasan sebanyak-banyaknya untuk bereksplorasi, berimajinasi dan untuk bereksperimen Sehingga tujuan dari permainan bingo dapat terpenuhi secara maksimal.

Pada anak usia dini pelatihan lambang bilangan sangat perlu di terapkan kepada anak terutama melalui permainan bingo. Dapat dipahami bahwa pelatihan lambang bilangan sangat membantu dalam melatih pemahaman peserta didik terhadap angka-angka sederhana. Karena konsep bilangan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari anak sehingga anak tersebut sudah mengenal konsep bilangan maka anak juga harus mengetahui lambang atau simbol dari bilangan tersebut (Silaen, 2022:27).

Kesimpulan

Lambang bilangan perlu dikembangkan sejak dini karena jika anak memahami lambang bilangan maka akan menjadi dasar untuk menguasai lambang bilangan-bilangan matematika lainnya, mampu memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan lingkungan. Melalui permainan bingo akan meningkatkan kemampuan berpikir pada anak serta meningkatkan kefokusannya pada anak. Berdasarkan dari paparan penelitian ini, maka peneliti sangat menyarankan untuk mengaplikasikan permainan bingo dalam mengenal lambang bilangan. Ketika melakukan permainan ini anak tidak mudah bosan sehingga membuat anak merasa senang. Anak juga pasti akan mengingat dan ingin mengulang kembali permainan bingo ini.

Daftar Pustaka

- Ashara, Amalia & Khoiriyah. (2020). Bermain Bingo : Strategi Dalam Mengenalkan Bilangan Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1(1). Hal 9.
- Ambarani, Santi. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Detektif Pada Anak Usia TK ABA. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Hal 838.
- Aqib, Zainal., & Murtadlo Ali. (2022). *A-Z Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Cv Andi Offset.
- Cahyani, Agnes Dhear Nur. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. Vol 8(3). Hal 172.
- Hanifah, Nurdina & J. Julia. (2014). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*

- Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Membangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Herawati, Netti., & Bachri Bactiar S. (2018). Prosiding Seminar Nasional Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa, Jilid 2. Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Nasution, Dina Novitasari & Aman Simare-mare. (2019). Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al-Qur'an Kota Padang Sidempuan T.A 2018/2019. *Jurnal Usia Dini*. Vol 5(1). Hal 1-3.
- Roslina, Eva. (2018). Urgensi Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*. Hal 418.
- Roza, M. M. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Sains Anak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul athfal 29 Padang. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(17).
- Setiyawan, Hery. (2018). Metode Permainan Bingo Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*. Vol 6 (2). Hal 103-106.
- Silaen, Sondang Maria Jacqueline. (2022). *Bermain Anak Usia Dini*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suripatty, Petronela J.P, & Nadiro, dkk. (2020). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Bingo. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 4(1). Hal 104-106.