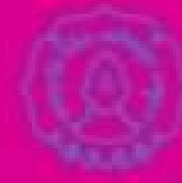


2020

7 - 8 Oktober



Prosiding

SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
(SESI PAUD) #1

*" Well - Being Pada Anak Usia Dini Menuju Merdeka Belajar
Melalui Inovasi Pembelajaran Di Masa New Normal"*

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA**

PROSIDING

Seminar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
(Sesi PAUD) #1

***“Well-Being pada Anak Usia Dini Menuju Merdeka Belajar
Melalui Inovasi Pembelajaran di Masa *New Normal*”***

Bangkalan, 7 – 8 Oktober 2020



PROSIDING

Seminar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Sesi PAUD) #1

**“*Well-Being* pada Anak Usia Dini Menuju Merdeka Belajar
Melalui Inovasi Pembelajaran di Masa *New Normal*”**

Panitia Pelaksana

- Pengarah : Sulaiman, S.Pd., M.Pd.
Muhammad Busyro Karim, S.Ag., M.Si.
- Ketua Pelaksana : Eka Oktavianingsih, S.Pd., M.Pd.
Sekretaris : Tarich Yuandana, S.Pd., M.Pd.
Bendahara : Fajar Luqman T.A, S.Pd., M.Pd.
PIC Acara : Dias Putri Yuniar, S.Pd., M.Pd.
PIC Prosiding : Dinda Rizki Tiara, S.Pd., M.Pd.
PIC Perlengkapan : Angga Fitriyono, S.Pd., M.Pd.
PIC Kerjasama : Eriqa Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
- Reviewer : Siti Fadjryana Fitroh, S, Psi., M.A.
Dwi Nurhayati Adhani, M.Psi.
Danang Prastyo, M.Pd.
Anjar Fitrianingtyas, M.Pd.
Wuri Astuti, M.Pd.
- Editor : Fikri Nazarullail, S.Pd., M.Pd.
Layout dan Desain : Munawarotul Fuadah
- Penerbit : UTM Press

Redaksi:
Gedung Softskill
Universitas Trunojoyo Madura
Jl. Raya Telang, Kamal
Kabupaten Bangkalan

Cetakan Pertama
ISBN: 978-602-6378-77-4

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Dilarang memperbanyak Karya Tulis ini dalam bentuk apapun
tanpa ijin tertulis dari Penerbit

PROSIDING

Seminar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Sesi PAUD) #1

**“*Well-Being* pada Anak Usia Dini Menuju Merdeka Belajar
Melalui Inovasi Pembelajaran di Masa *New Normal*”**

Panitia Pelaksana

- Pengarah** : Sulaiman, S.Pd., M.Pd.
Muhammad Busyro Karim, S.Ag., M.Si.
- Ketua Pelaksana** : Eka Oktavianingsih, S.Pd., M.Pd.
Sekretaris : Tarich Yuandana, S.Pd., M.Pd.
Bendahara : Fajar Luqman T.A, S.Pd., M.Pd.
PIC Acara : Dias Putri Yuniar, S.Pd., M.Pd.
PIC Prosiding : Dinda Rizki Tiara, S.Pd., M.Pd.
PIC Perlengkapan : Angga Fitriyono, S.Pd., M.Pd.
PIC Kerjasama : Eriqa Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
- Reviewer** : Siti Fadjryana Fitroh, S,Psi., M.A.
Dwi Nurhayati Adhani, M.Psi.
Danang Prastyo, M.Pd.
Anjar Fitrianingtyas, M.Pd.
Wuri Astuti, M.Pd.
- Editor** : Fikri Nazarullail, S.Pd., M.Pd.
Layout dan Desain : Munawarotul Fuadah
- Penerbit** : UTM Press

Redaksi:
Gedung Softskill
Universitas Trunojoyo Madura
Jl. Raya Telang, Kamal
Kabupaten Bangkalan

Cetakan Pertama
ISBN: 978-602-6378-77-4

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Dilarang memperbanyak Karya Tulis ini dalam bentuk apapun
tanpa ijin tertulis dari Penerbit

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang terus mencurahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, sehingga atas izin dan ridho-Nya Seminar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (SESI) dan *Call for Papers #1* dengan tema “*Well-Being* pada Anak Usia Dini Menuju Merdeka Belajar Melalui Inovasi Pembelajaran di Masa *New Normal*”, dapat terlaksana dengan baik dan Prosiding ini dapat diterbitkan.

Tema tersebut dipilih dengan tujuan memberikan perhatian di dunia Pendidikan Anak Usia Dini mengenai pentingnya *well-being* anak usia dini sehingga perlu didukung dengan adanya merdeka belajar serta inovasi pembelajaran di masa *new normal*. Para akademisi dan praktisi nasional telah banyak melakukan penelitian tentang aspek *well-being*, inovasi media pembelajaran, strategi pembelajaran, hingga peran orangtua/pola asuh orangtua terhadap anak usia dini pada pasca COVID-19, namun masih banyak yang belum didiseminasikan dan dipublikasikan secara luas, sehingga tidak dapat diakses oleh masyarakat yang membutuhkan. Oleh sebab itu, Seminar Nasional ini menjadi salah satu wadah bagi para pendidik, mahasiswa, dosen, peneliti, dan praktisi untuk mempresentasikan penelitiannya, sekaligus bertukar informasi dan memperdalam masalah penelitian, serta mengembangkan kerjasama yang berkelanjutan.

Seminar Pendidikan Anak Usia Dini ini telah dilaksanakan pada tanggal 7-8 Oktober 2020 dan telah diikuti oleh sebanyak 450 peserta dan 22 pemakalah. Seminar ini terlaksana sebagai bentuk kerjasama antara 4 Universitas yaitu PG-PAUD Universitas Trunojoyo Madura, PG-PAUD Universitas Negeri Malang, PG-PAUD Universitas Sebelas Maret, PIAUD IAIN Madura, dan HIMPAUDI Kabupaten Bangkalan.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada Pimpinan Universitas Trunojoyo Madura, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Koordinator Programstudi PG-PAUD Universitas Trunojoyo Madura, Koordinator Programstudi PG-PAUD Universitas Negeri Malang, Koordinator Programstudi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret, Koordinator Programstudi PIAUD IAIN Madura, HIMPAUDI Kabupaten Bangkalan, Pemakalah, Peserta, serta seluruh panitia yang telah berupaya mensukseskan Seminar Nasional ini. Semoga Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa meridhoi semua usaha baik kita.

Bangkalan, 15 Oktober 2020

Eka Oktavianingsih, S.Pd., M.Pd.

Ketua Panitia

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
1 STRATEGI PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK MENGGUNAKAN MEDIA PUBER DI MASA <i>NEW NORMAL</i> Oleh: Niken Ayu Saptiwi, dkk.....	1
2 PERLUNYA PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI EKSTRAKURIKULER DI TK Oleh: Dwi Nurhayati Adhani & Khilyatul Wardah.....	6
3 PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI ECOPRINT Oleh: Tarich Yuananda & Dias Putri Yuniar.....	12
4 PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK BER CERITA TERHADAP KEMAMPUAN KESIAPSIAGA-AN BENCANA BANJIR ANAK USIA 7-8 TAHUN Oleh: Yuliana. N, Zarina Akbar & Asep Supena.....	19
5 <i>BLENDED LEARNING</i> : PEMBELAJARAN DI KELAS DAN <i>E-LEARNING</i> MENYONGSONG MASA <i>NEW NORMAL</i> PADA AUD Oleh: Miftahul Jannah & Eka Oktavianingsih.....	24
6 STRATEGI PEMBELAJARAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI BERBASIS PERAN ORANGTUA SELAMA BDR Oleh: Anik Lestarinigrum, dkk.....	30
7 PERAN <i>MOTHER SKILL</i> MENUMBUHKAN <i>ENTREPEUNER LEADERSHIP</i> ANAK LEWAT KEGIATAN KEWIRAUSAHAAN Oleh: Siti Fadjryana Fitroh.....	37
8 PEMANFAATAN BLENDUNG JAGUNG SEBAGAI PENGENALAN KEBU- DAYAAN MELALUI KEGIATAN <i>COOKING CLASS ONLINE</i> Oleh: Munawarotul Fuadah & Eriqa Pratiwi.....	47
9 PEMANFAATAN BAHAN ALAM SEKITAR DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI MASA <i>NEW NORMAL</i> Oleh: Umu Da'watul Choiro & Sulis Farida.....	57
10 MERDEKA BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SENTRA PADA PAUD DI MASA <i>NEW NORMAL</i> Oleh: Fitriannisa Ramadhani & Dinda Rizki Tiara	64
11 PENGEMBANGAN MEDIA CELEMEK AUDIO PANEL SURYA UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN Oleh: Rosida Irmawati, M. Busyro Karim, dkk.....	71
12 STRATEGI PENDIDIK ANAK UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH SELAMA BELAJAR DI RUMAH Oleh: Veny Iswantiningtyas.....	77
13 Analisis Pola Asuh terhadap Transisi Perilaku Anak di Masa <i>New Normal</i> Oleh: Khilyatul Wardah, Najiyatul Makkiyah, dkk.....	83

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
1 STRATEGI PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK MENGGUNAKAN MEDIA PUBER DI MASA <i>NEW NORMAL</i> Oleh: Niken Ayu Saptiwi, dkk.....	1
2 PERLUNYA PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI EKSTRAKURIKULER DI TK Oleh: Dwi Nurhayati Adhani & Khilyatul Wardah.....	6
3 PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI ECOPRINT Oleh: Tarich Yuananda & Dias Putri Yuniar.....	12
4 PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK BER CERITA TERHADAP KEMAMPUAN KESIAPSIAGA-AN BENCANA BANJIR ANAK USIA 7-8 TAHUN Oleh: Yuliana. N, Zarina Akbar & Asep Supena.....	19
5 <i>BLENDED LEARNING</i> : PEMBELAJARAN DI KELAS DAN <i>E-LEARNING</i> MENYONGSONG MASA <i>NEW NORMAL</i> PADA AUD Oleh: Miftahul Jannah & Eka Oktavianingsih.....	24
6 STRATEGI PEMBELAJARAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI BERBASIS PERAN ORANGTUA SELAMA BDR Oleh: Anik Lestarinigrum, dkk.....	30
7 PERAN <i>MOTHER SKILL</i> MENUMBUHKAN <i>ENTREPEUNER LEADERSHIP</i> ANAK LEWAT KEGIATAN KEWIRAUSAHAAN Oleh: Siti Fadjryana Fitroh.....	37
8 PEMANFAATAN BLENDUNG JAGUNG SEBAGAI PENGENALAN KEBUDAYAAN MELALUI KEGIATAN <i>COOKING CLASS ONLINE</i> Oleh: Munawarotul Fuadah & Eriqa Pratiwi.....	47
9 PEMANFAATAN BAHAN ALAM SEKITAR DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI MASA <i>NEW NORMAL</i> Oleh: Umu Da'watul Choiro & Sulis Farida.....	57
10 MERDEKA BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SENTRA PADA PAUD DI MASA <i>NEW NORMAL</i> Oleh: Fitriannisa Ramadhani & Dinda Rizki Tiara	64
11 PENGEMBANGAN MEDIA CELEMEK AUDIO PANEL SURYA UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN Oleh: Rosida Irmawati, M. Busyro Karim, dkk.....	71
12 STRATEGI PENDIDIK ANAK UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH SELAMA BELAJAR DI RUMAH Oleh: Veny Iswantiningtyas.....	77
13 Analisis Pola Asuh terhadap Transisi Perilaku Anak di Masa <i>New Normal</i> Oleh: Khilyatul Wardah, Najiyatul Makkiyah, dkk.....	83

14	PEMBELAJARAN KETERAMPILAN PADA ANAK AUTIS RINGAN BERBASIS <i>AUDIO VISUAL</i> DI ERA <i>NEW NORMAL</i> (STUDI DESKRIPTIF DI SLB DHARMA BAKTI NGANJUK) Oleh: Novia Nuraini, Evi Dwi Novita Sari, dkk.....	92
15	PEMBELAJARAN MENGHAFAL AL-QUR'AN DENGAN METODE <i>BIL SIMA'</i> BAGI ANAK USIA DINI DI PAUD AL-GHAZALI Oleh: S. Sumihatul Ummah & Iffatul khofifah.....	98
16	<i>PARENTING SKILL</i> ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN DARING AUD MASA <i>NEW NORMAL</i> Oleh: Asnita & Siti Fadjryana Fitroh.....	109
17	PENANAMAN KARAKTER ANAK MELALUI MEDIA BERKEARIFAN LOKAL DI MASA <i>NEW NORMAL</i> Oleh: Dias Putri Yuniar & Tarich Yuananda.....	116
18	MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK USIA DINI DALAM BELAJAR PANCASILA MENGGUNAKAN STEAM DI MASA PANDEMI Oleh: Danang Prastyo & Trisa Kumalasari.....	124
19	URGENSI ANALISIS KESIAPAN GURU PAUD DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING DI KABUPATEN BANGKALAN Oleh: Dinda Rizki Tiara & Eriqa Pratiwi.....	132
20	BELAJAR PAUD MANCANEGARA: WACANA BELAJAR ANAK USIA DINI BAGI CALON GURU Oleh: Wahyu Dyah Laksmi Wardhani, Aliefya Fryzqi Utomo, dkk.....	136
21	MEDIA SAMBUAYAK BERBASIS <i>AUGMENTED REALITY</i> MENGENALKAN KONSEP KASIH SAYANG DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN TERPADU Oleh: Fitriyatul Maulidiyah, Siti Fadjryana Fitroh, Dinda Rizki Tiara.....	144
22	PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL ANAK USIA 4-5 TAHUN Oleh: Tiara Astari & Hilda.....	148

PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

Tiara Astari¹

Hilda²

tiara.astari@umj.ac.id¹

Hildahamdani75@gmail.com²

Abstrac: *Playing Media Development To Increase Initial Counting Ability For 4-5 Years Old. The pandemic condition causes children to have to do various play activities while studying at home. This causes many parents to experience difficulties in accompanying children to play at home, especially when they have to accompany them while studying. Based on the results of pre-research observations, because the early counting ability of children found in the learning process of children aged 4-5 years tends to be undeveloped, pre-research findings indicate that learning activities carried out in children always use worksheets that are less fun and tend to arise in children. The purpose of this study was to determine the increase in early numeracy skills of children aged 4-5 years through developed play media. This study used an action research method with 5 children aged 4-5 years as the subject. Data collection techniques in this study using observation sheets, interviews and documentation. The score that must be achieved by children is 4 out of 7 indicators, based on the results of research and observation in the pre-cycle the average presentation of 39% is due to the lack of learning media and teacher creativity in teaching and learning. Then in the first cycle the child's action was carried out using the developed media to increase the child's initial numeracy skills, so that the percentage increased by 14% to 53% and in the second cycle the action on children increased very significantly 31% to 84% in this study the preliminary arithmetic ability. children aged 4-5 years using this media play can develop, so that the expected percentage is 75%. Thus, this study can be concluded that this playing media can develop early numeracy skills of children aged 4-5 years.*

Keywords: *initial numeracy skills, children aged 4-5 years, playing media*

Abstrak: **Pengembangan Media Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia 4-5 Tahun.** Kondisi pandemi menyebabkan anak harus melakukan beragam aktivitas bermain sambil belajarnya di rumah. Hal ini menyebabkan banyak orangtua yang mengalami kendala dalam hal mendampingi anak bermain di rumah, terutama saat harus mendampingi sambil belajar. Berdasarkan hasil pengamatan pra penelitian, karena kemampuan berhitung awal anak yang ditemukan pada proses pembelajaran anak usia 4-5 tahun cenderung belum berkembang, temuan pra penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada anak selalu menggunakan lembar kerja yang bersifat kurang menyenangkan serta kecenderungan munculnya rasa bosan pada anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung awal anak usia 4-5 tahun melalui media bermain yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan dengan subyek 5 orang anak berusia 4-5 tahun. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Skor yang harus diraih anak yaitu 4 dari 7 indikator, berdasarkan itu hasil penelitian dan observasi pada pra siklus rata-rata presentasi 39% disebabkan karena kurangnya media belajar dan kreativitas guru dalam hal belajar mengajar. Kemudian pada siklus pertama dilakukan tindakan anak dengan menggunakan media bermain yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak, sehingga presentasinya meningkat 14% menjadi 53% dan pada siklus kedua tindakan pada anak meningkat yang sangat signifikan 31% menjadi 84% dalam penelitian ini kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media bermain ini dapat berkembang, sehingga presentase yang diharapkan yaitu 75%. Dengan demikian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media bermain ini dapat mengembangkan kemampuan berhitung awal anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci : kemampuan berhitung awal, anak usia 4-5 tahun, media bermain



PENDAHULUAN

Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Proses pembelajaran anak usia dini bukanlah proses belajar mengajar seperti yang diselenggarakan di sekolah, namun lebih ditekankan sebagai tempat bermain, tempat dimana anak mulai mengenal orang lain, serta tempat untuk berkreasi di bawah bimbingan orang yang lebih tua. Pengembangan kepribadian dan kecerdasan yang sebenarnya telah dimiliki anak merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran dipendidikan anak usia dini. Pelaksanaan pembelajaran, guru hendaknya memberi kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi, kecerdasan dan kreatifitasnya sesuai dengan usia perkembangannya.

Pembelajaran media pembelajaran yang kurang menarik bagi anak. Ada beberapa hal yang menyebabkan demikian, diantaranya adalah cara penyampaian guru yang monoton, penyajian yang kurang menarik, bahkan terlihat tidak menggunakan alat peraga, melainkan hanya papan tulis dan buku tulis saja. Padahal untuk pembelajaran di RA seharusnya menggunakan alat peraga. Keadaan tersebut didasari dari tahapan perkembangan anak usia 4-5 tahun yang masih ada pada tahap belajar konkrit. Sebagai tenaga pendidik di TK hendaknya menyadari bahwa dalam melaksanakan KBM terutama dalam pembelajaran berhitung awal harus menggunakan media atau alat peraga, sebagai penunjang dari kegiatan tersebut. Jangan hanya menggunakan media papan tulis atau buku tulis saja. Hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam menerima pembelajaran, karena pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus dilakukan dengan cara belajar sambil bermain.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak tersebut. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang terpenting. Perkembangan kognitif adalah aspek yang penulis akan teliti. Dalam hal ini pengembangan kognitif merupakan cara berpikir yang terkait dengan kemampuan, untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu yang terdapat pada pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di taman kanak-kanak. Hal ini juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini diantaranya pengembangan pembelajaran matematika.

Praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun jalur non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika. Kegiatan pengembangan kemampuan matematika untuk anak usia dini di rancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika.

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007:1). Berhitung di Taman Kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Pembelajaran berhitung di TK hanya di jarkan berhitung awal yaitu penambahan dan pengurangan 1-10, membilang dengan benda-benda 1-20, menyebutkan urutan bilangan 1-20, memasang lambang bilangan dengan benda 1-20, meniru lambang bilangan dengan benda 1-10, mampu membedakan 2 kumpulan benda sama jumlahnya, tidak sama jumlahnya, banyak sedikit jumlahnya. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung, maka berhitung dapat diberikan melalui berbagai macam cara. Guru juga dapat memilih berbagai macam model, metode dan media dalam pembelajaran yang sesuai untuk tujuan mengenalkan pembelajaran berhitung kepada anak.

Keterbatasan orangtua dan guru dalam menciptakan media yang inovatif untuk melatih kemampuan berhitung masih cenderung kurang bervariasi dan juga masih menggunakan metode yang membuat anak merasa bosan dan tidak ada rasa antusias pada anak untuk aktif di dalam kelas. Contohnya hanya mengerjakan soal-soal yang tertulis di lembaran kertas kerja tanpa variasi permainan konkrit yang menyenangkan.

Selain kegiatan proses belajar yang hanya menjelaskan angka-angka lewat papan tulis saja, kemudian menugaskan pada anak untuk mengerjakan tugas menulis angka yang telah dicontohkan, contohnya guru memberikan contoh angka 3 dan anak diminta hanya mengikuti yang sudah dicontohkan. Setelah selesai, anak di perintahkan untuk mengumpulkan tugas tersebut.

Berdasarkan paparan tersebut diatas, maka penulis mencoba menciptakan media atau permainan gedung bertingkat dengan harapan dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal, dan dapat mengembangkan aspek sosial emosional diantaranya anak dapat berlatih tertib menunggu giliran. Dengan kegiatan ini



diharapkan dapat mempengaruhi perkembangan mental anak. Permainan atau media tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal, dan mengembangkan aspek sosial emosional di antaranya anak dapat berlatih tertib menunggu giliran di mana kegiatan ini dapat mempengaruhi perkembangan mental anak.

Selain mengembangkan kecerdasan logika matematika, permainan ini dapat membantu anak untuk mengenal konsep warna serta meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Oleh sebab itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan dan pengetahuan proses dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia 4 – 5 tahun.

KAJIAN TEORI

A. Konsep Kemampuan Berhitung Awal

Kemampuan berhitung merupakan suatu pembelajaran yang harus di berikan pada anak usia dini sebagai penentu pada jenjang sekolah dasar terutama pada usia 4-5 tahun yaitu kelompok A, Novianti (2015:284). Menurut Robbins (2002:67), kemampuan merupakan pembawaan kesanggupan seseorang yang dimiliki sejak lahir atau merupakan hasil dari latihan yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan yang meliputi kemampuan fisik ataupun keterampilan intelektual. Sedangkan Sinaga dan Hadiati (2001:34) mendefinisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan atau sangat berhasil, dimana setiap individu dalam melakukan suatu tindakan memiliki kecakapan yang berbeda-beda. Kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto (2011:98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak dalam mengembangkan kemampuannya.

Karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya. Sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai penjumlahan, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (dalam Hadijah, 2016:143).

Menurut (Permendikbud 137 Th. 2014) kemampuan berhitung anak usia dini dimulai dari kemampuan untuk mengenal konsep banyak sedikit, besar kecil, panjang pendek, berat ringan, tinggi rendah dengan menggunakan alat ukur atau dapat menyusun pola ABCD, mengurutkan 5 seri, mengenal perbedaan paling / terkurang dari, dan lebih dari, mengenal bilangan dan membilang. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung untuk manusia, maka kemampuan berhitung hendaknya diajarkan sejak dini, dengan menggunakan berbagai media dan metode agar tidak dapat merusak pola perkembangan anak.

B. Konsep Bermain dan Permainan

Mayesti (dalam Sujiono, 144 : 2013) bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak sepanjang hari adalah pengertian dari bermain, sebab bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Dimana anak yang pada umumnya hanya menikmati permainan dan terus melakukannya selagi masih ada kesempatan, karena anak usia dini belum dapat membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Menurut Piaget dalam (Mayesti, 1990 : 42) dalam Yuliani (144:2013) bermain adalah kegiatan yang berulang ulang dan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi diri seseorang; sedangkan Parten dalam Docket dan Fler (2000:14) kegiatan bermain sebagai sarana sosialiasi, diharapkan dengan bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu juga bermain diharapkan dapat membantu anak mengenal dirinya sendiri, dengan siapa dia hidup serta mengenal lingkungannya.

Sedangkan menurut Docket dan Fler (dalam Yuliani, 144:2013) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak sebab dengan bermain anak akan mendapat pengetahuan yang bisa mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang dilakukan untuk mencapai suatu hasil akhir.

METODE

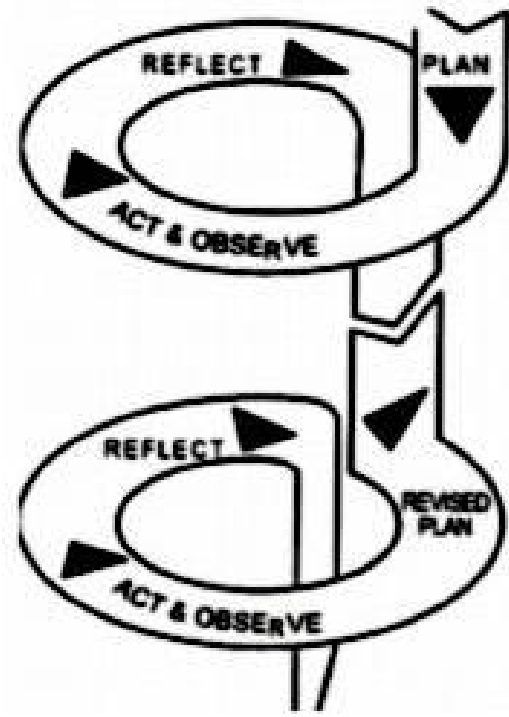
Metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang berarti penelitian yang dilakukan pada suatu kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut, Trianto (2011:13). Sedangkan menurut Mills (2000), dalam Tampubolon (2014:18) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang bersifat *systematic inquiry* yaitu PTK dilakukan oleh pendidik. Pendapat lain adalah penelitian praktek di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik, Tampubolon (2014:14)

Menurut David Hopkins, 1993, Kemmis 1982 dan MC Taggart 1991 dalam Tampubolon (2014:9), penelitian tindakan kelas merupakan bentuk strategi dalam mendeteksi dan memecahkan masalah yang dihadapi pendidik dengan tindakan nyata, yaitu melakukan prosedur penelitian yang berbentuk siklus (daur ulang). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan di kelas

terhadap subyek tertentu yang dilakukan oleh guru sebagai kolaborator, untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja pendidik dalam proses pembelajaran pada suatu masalah yang dihadapi dengan tindakan nyata.

A. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini prosedur yang digunakan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian adalah modul yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam Sudiran (2017 : 24-21), yaitu: 1) perencanaan (planning), 2) tindakan (action), 3) pengamatan (observation), 4) refleksi (reflection)



Gambar 1
Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
Model Kemmis dan Mc Taggart
Sumber : Dedi Dwitagama (2012:21)

B. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Dengan berkembangnya kemampuan berhitung awal pada anak serta target yang telah ditentukan tercapai dengan hasil kesepakatan antara kolaborator dan peneliti yang diikuti dengan kesanggupan anak ketika ingin mengikuti kegiatan dengan menggunakan permainan gedung bertingkat adalah keberhasilan yang ingin dicapai oleh peneliti. Menurut Mulyana (2009:182) kemampuan tingkat penguasaan yang harus diperoleh anak adalah minimal 75% dari jumlah siswa merupakan kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas. Oleh sebab itu, peneliti dan kolaborator bersepakat dari 8 indikator target presentase yang harus dicapai adalah 75%. Berdasarkan uraian diatas, peneliti dan kolaborator bersepakat dengan menentukan target presentase yang harus mencapai 75% pengukuran diukur dari 8 indikator.

C. Desain dan Prosedur Tindakan

1. Desain Tindakan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan melakukan beberapa tahap, yaitu Prasiklus, Siklus I dan Siklus II. Peneliti dan kepala sekolah dibantu dengan dewan guru berupaya senantiasa untuk memperoleh jhasil yang optimal dengan cara dan prosedur yang efektif.

Maka memungkinkan adanya tindakan revisi berulang-ulang untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia 4-5 tahun di RA Al Ja'rona

2. Prosedur Tindakan

Berikut ini adalah tahapan prosedur tindakan yang dilakukan peneliti yang disesuaikan dengan siklus yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Tahap Pra Siklus

Sebelum melakukan Siklus I, peneliti melakukan beberapa persiapan. Adapun persiapan-persiapan tersebut antara lain :

- 1) Menetapkan waktu pelaksanaan penelitian
- 2) Meminta izin kepada yang berwenang (pihak sekolah)
- 3) Mencari dan mengumpulkan data anak untuk diteliti
- 4) Mencari informasi tentang kemampuan berhitung permulaan awal anak
- 5) Menyiapkan catatan sebagai alat evaluasi sampai dimana perkembangan berhitung permulaan awal anak

b. Siklus Penelitian

Setelah pra siklus, peneliti membuat perencanaan langkah-langkah penelitian Siklus I yang akan meningkatkan kemampuan berhitung awal anak dengan media gedung bertingkat, dengan tahapan sebagai berikut :

- 1) Tahapan Perencanaan Tindakan (*Planning*)
 - a) Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Satuan perencanaan disusun berdasarkan tujuan, materi, metode, media, kegiatan dan alat pengumpulan data
 - b) Menyiapkan media dan tempat yang sesuai dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak
 - c) Menyiapkan alat pengumpulan data berupa lembar observasi dan alat dokumentasi berupa kamera
- 2) Pelaksanaan Tindakan
Dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal anak, melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang sudah direncanakan yaitu tahapan dalam pelaksanaan tindakan

3) Tahap Pengamatan Tindakan (*Observing*)

Di tahap ini peneliti melakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disesuaikan dan melakukan penelitian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi yang ada. Hal ini dilakukan agar data yang didapat bersifat objektif. Jalannya kegiatan diamati oleh kolabulator, untuk memantau apakah tindakan tersebut sudah sesuai dengan yang direncanakan. Pengamatan dicatat dalam bentuk check list dan dilengkapi dengan hasil dokumentasi.

4) Tahapan Refleksi Terhadap Tindakan (*Reflecting*)

Setelah melakukan perencanaan, tindakan dan pengamatan, peneliti bersama kolaburator mengadakan refleksi terhadap tindakan-tindakan yang telah dilakukan untuk menganalisis tercapai atau tidaknya proses pemberian tindakan ataupun untuk menganalisis faktor penyebab dengan mengumpulkan data hasil dari observasi dan catatan lapangan, untuk menarik kesimpulan. Hal ini untuk mengetahui apakah pelaksanaan pembelajaran telah mencapai target yang telah ditetapkan atau harus dilakukan pada siklus berikutnya.

Membandingkan kemampuan berhitung permulaan anak sebelum diberikan tindakan dengan sesudah diberikan tindakan pada akhir siklus adalah kegiatan yang dilakukan dalam tahap refleksi. Kemudian peneliti beserta kolaborator mengevaluasinya dengan melihat kekurangan dan kemajuan peserta didik.

Hasil refleksi akan digunakan sebagai revisi tindakan dari Siklus I apabila terjadi peningkatan, namun belum signifikan pada setiap aspeknya, maka perlu dilanjutkan pada Siklus II. Hal ini dilakukan peneliti dan kolaborator untuk membuat daftar hasil perkembangan yang dicapai setiap peserta didik.

D. Instrumen Pengambilan Data

1. Definisi Konseptual

Kemampuan adalah pembawaan yang dimiliki setiap individu dalam melakukan suatu tindakan melalui proses latihan yang kecakapannya berbeda-beda.

Berhitung adalah kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti penjumlahan, pengurangan, dan memanipulasi bilangan-bilangan dalam lambang matematika.

Kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak, dalam mengembangkan kemampuannya yang berkaitan dengan konsep bilangan, konsep banyak sedikit, besar kecil, panjang pendek, berat ringan, tinggi rendah, perbedaaan paling / terkurang dari, serta mengenal bilangan dan membilang, yang dikembangkan sesuai dengan tahap perkembangan kemampuan anak.

2. Definisi Operasional

Kemampuan berhitung awal anak 4 – 5 tahun adalah bagian dari matematika yang berkaitan dengan konsep bilangan, menyebutkan bilangan dan mengenal bentuk lambang bilangan yang diperlukan dalam kehidupan sehari hari dengan memiliki 3 aspek yaitu : 1) mengenal konsep bilangan, 2) mengenal lambang bilangan / membilang, 3) menunjukkan konsep banyak sedikit, lebih kurang, sama tidak sama.

Anak harus memperoleh skor 4 dari 7 indikator, a) anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan gambar / benda-benda, b) anak mampu menyebutkan bilangan 1 sampai 15, c) anak mampu memasang urutan bilangan, d) anak mampu menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan benda benda dari 1 sampai 15, e) anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, f) membandingkan 2 benda yang sama jumlahnya, g) membandingkan 2 kumpulan benda yang tidak sama jumlahnya.

3. Menyusun Instrumen Penelitian

Catatan lapangan adalah item penelitian yang mengacu pada indikator yang telah ditentukan yang didasari oleh kisi-kisi yang telah disusun pada langkah sebelumnya. Sedangkan lembar pengamatan yang diisi dengan cara menggunakan check list (√) yg tampak pada setiap objek penelitian merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Tabel 1
Lembar Observasi

Perilaku	1	2	3	4
• Anak dapat menyebutkan dan mencocokkan warna serta menyebutkan angka sama				
• Anak menyebutkan secara verbal simbol angka 1-15 secara berurutan				

• Anak menyebutkan secara verbal simbol angka 1-15 secara acak					
• Anak memasangkan urutan bilangan					
• Anak dapat menunjukkan kumpulan jumlah benda yang sama jumlahnya					
• Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan jumlahnya					
• Anak dapat menunjukkan jumlah benda yang sedikit					
• Anak dapat menunjukkan jumlah benda yang lebih banyak					

Keterangan :

- BSB (Berkembang Sangat Baik) : 4
- BSH (Berkembang Sesuai Harapan):3
- MB (Mulai Berkembang) : 2
- BB (Belum Berkembang) : 1

E. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui pengaruh pemberian tindakan permainan gedung bertingkat pada perkembangan kemampuan berhitung awal anak usia 4-5 tahun maka digunakan teknik analisis data, dimana kemampuan proposional anak di kelas, merupakan hasil dari keberhasilan tindakan yang dilakukan oleh peneliti dan analisis ini akan dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana yang dijelaskan oleh Anas Sudjana (2008:43) :

$$P = \left(\frac{f}{n}\right) \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase yang dicapai
- f = Frekwensi
- n = Jumlah anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Peneliti dan kolaborator melakukan observasi awal (pra siklus) sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, terutama terhadap peserta didik yang menjadi subyek penelitian yaitu dengan cara melihat situasi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Kegiatan pra siklus ini dilakukan hampir setiap hari disaat berlangsungnya proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran berhitung yang sedang berlangsung di kelas. Anak yang akan diobservasi sebanyak 5 orang anak yang berusia 4-5 tahun. Persiapan yang dilakukan dalam kegiatan observasi awal ini adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Dalam perencanaan ini peneliti menyiapkan lembar observasi untuk mencatat kemampuan berhitung awal anak usia 4-5 tahun sebelum menggunakan

media bermain yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Tindakan

Mencatat keadaan perkembangan berhitung permulaan pada anak yang akan diobservasi sebelum dilakukan tindakan dalam siklus I merupakan hal yang harus dilakukan oleh peneliti yang hanya bertindak sebagai pengamat pada pra siklus.

c. Observasi

Pada tahap pra siklus ini peneliti hanya sebagai pengamat untuk mengetahui bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak sebelum menggunakan media bermain yang dikembangkan. Proses ini berjalan secara alamiah, dan tampak anak cenderung mengerjakan soal-soal yang ada di dalam lembaran kertas kerja. Anak terlihat cenderung bosan dan beberapa kali terlihat menarik napas panjang sambil garuk-garuk kepalanya. Selanjutnya, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data sebagai data awal sebelum menerapkan media permainan yang dikembangkan. Berikut adalah tabel hasil observasi pada tahap pra siklus dalam kemampuan berhitung awal anak usia 4-5 tahun sebelum menggunakan media bermain yang dikembangkan :

Tabel 2
Hasil Observasi Pra Siklus
Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung
Awal Anak Usia 4-5 Tahun
Melalui Permainan Gedung Bertingkat

No	Nama	Indikator							Total	%
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Af	1	1	1	1	1	2	1	8	38
2	Bil	1	1	1	1	1	1	1	7	33
3	Iz	2	1	1	1	1	1	1	8	38
4	Fah	3	2	1	1	1	1	1	10	47
5	Sal	2	1	1	1	1	2	1	9	42
Total									198	
Presentase Rata-rata									39%	

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan refleksi ini hanya mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada kegiatan awal sampai akhir. Dari hasil pengamatan pra siklus didapati pengembangan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di RA Al-Ja'rona Kemandoran Jakarta Selatan, sebagian besar anak masih perlu dibimbing agar

pengembangan berhitung awal anak dapat berkembang lebih baik.

Adapun kendala-kendala yang terdapat akibat masih perlu adanya bantuan dalam mengembangkan berhitung awal tersebut adalah sebagai berikut : (1) tidak adanya variasi kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran yang sehingga anak menjadi bosan, (2) kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk anak, sebab guru lebih sering menggunakan lembar kerja siswa dan buku tulis serta proses pembelajaran bersifat monoton, (3) tidak adanya pengembangan berhitung permulaan pada guru terhadap kegiatan anak, (4) terbatasnya keterampilan guru dalam membuat media yang melibatkan kegiatan berhitung permulaan untuk anak.

Dari 7 indikator yang ada, prosentase perkembangan berhitung awal anak masih dibawah 50% dengan hasil rata-rata pra siklus hanya 39%, hal ini berdasarkan kesimpulan dan analisis data yang peneliti peroleh pada anak usia 4-5 tahun dengan demikian dapat dikatakan masih terlihat kecil dari yang seharusnya.

Oleh karena itu peneliti pengambil keputusan untuk melaksanakan penelitian siklus I dalam mengembangkan berhitung awal pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan gedung bertingkat.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Sebagai langkah awal pada tahap perencanaan, peneliti melakukan tindakan Siklus I untuk mengembangkan kemampuan berhitung awal anak. Hal ini didasari dari hasil refleksi antara peneliti dan kolaborator pada tahap pra siklus. Peneliti menjelaskan seperti apa dan bagaimana langkah-langkah permainan gedung bertingkat kepada kolaborator dan bekerjasama membuat perencanaan tindakan. Adapun perencanaan tindakannya adalah :

- 1) Peneliti dan kolaborator mendiskusikan untuk menyiapkan perencanaan program tindakan berupa Rencana Kegiatan Pembelajaran. Adapun rencana kegiatan tersebut adalah dalam bentuk "Rencana Kegiatan Harian (RKH)" yang merujuk kepada Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
- 2) Menyiapkan pelaksanaan kegiatan siklus I

- 3) Menyiapkan permainan atau media yang akan dipakai sesuai dengan tindakan yang diberikan
- 4) Menyiapkan lembar observasi dan catatan lapangan sebagai alat pengumpulan data
- 5) Menyiapkan kamera yang akan digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan yang akan dilakukan

b. Tindakan (*Acting*)

Pada tahap tindakan ini, peneliti bertindak sebagai guru merangkap sebagai observer, sedang kolaborator bertindak sebagai observer yang bekerjasama dengan peneliti. Pada Siklus I ini dilakukan 5 kali pertemuan yaitu dari hari Senin sampai Jum'at

Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa dan bernyanyi, kemudian kegiatan awal yaitu menjelaskan tema hari ini dan membaca doa-doa harian. Berikut ini merupakan deskripsi dari kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuannya sebagai gambaran kegiatan permainan gedung bertingkat :

1) Pertemuan ke-1

Dilaksanakan pada hari Senin, 15 Juni 2020. Pada pertemuan ke-1 ini sebelum bermain, peneliti mengajak anak bernyanyi bersama lagi anak bebek dan bermain tepuk. Kemudian peneliti memperkenalkan gedung bertingkat ini. Di pertemuan ke-1 ini anak masih bingung cara memainkannya, peneliti masih harus



Diawali dengan mengambil kartu, salah satu anak mengambil kartu tersebut, peneliti bertanya apa warna kartu itu, ada anak yang menjawab dan ada juga yang hanya terdiam saja. Namun pada saat mencocokkan warna dan angka anak masih bisa menjawab dengan benar.

Setelah itu peneliti memberi arahan pada anak untuk menaiki anak tangga sambil membuka suara yang berhitung. Di pertemuan ke-1 ini dari awal bermain sampai diakhir

permainan anak masih terus dibimbing oleh peneliti.

2) Pertemuan ke-2

Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Juni 2020 seperti biasa sebelum mulai permainan diawali dengan bermain tepuk. Hal ini dimaksudkan agar anak mengingat hitungan angka. Setelah bermain tepuk peneliti mulai membimbing anak untuk bermain. Di pertemuan ke-2 ini anak masih perlu bimbingan dari peneliti, namun Demikian anak sudah mulai terlihat senang dengan permainan ini

3) Pertemuan ke-3

Pertemuan ke-3 dilaksanakan pada hari Rabu, 17 Juni 2020, pada pertemuan ke-3 ini anak sudah mulai bisa bermain dengan sendiri, namun Demikian masih dengan bantuan arahan peneliti. Peneliti membentuk posisi duduk anak berputar agar anak dapat bermain secara bergiliran. Dimulai dengan pengambilan kartu dan mencocokkan kartu tersebut sesuai warna dan angka, anak sudah mulai paham dengan permainannya, namun pada saat menyusun stik es krim sesuai dengan nomor urutan angkanya, ada beberapa anak yang masih perlu dibimbing oleh peneliti

4) Pertemuan ke-4

Dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Juni 2020. Pada pertemuan ke-4 ini, seperti biasa sebelum kegiatan dimulai diawali dengan bernyanyi, kali ini bernyanyi lagu balonku. Di pertemuan ke-4 ini anak sudah bisa bermain dengan sendiri hanya perlu arahan sedikit saja, anak sudah mulai bisa menjawab apa yang ditanyakan oleh peneliti



5) Pertemuan ke-5

Dilaksanakan pada hari Jum'at, 19 Juni 2020, pada pertemuan ke-5 ini diawali dengan bernyanyi dan bermain tepuk. Lalu peneliti mengocok kartu angka dan meminta kepada salah satu anak untuk mengambilnya, ketika peneliti

bertanya warna dan angka berapa, anak dapat menjawabnya, hanya satu anak saja yang masih belum dapat menjawab. Begitu pula pada penyusunan es krim hanya beberapa anak saja yang masih perlu dibantu

c. Pengamatan (Observing)

Peneliti dan kolaborator melihat dan mencermati jalannya pelaksanaan kegiatan anak untuk dinilai, apakah usaha dan hasil sesuai dengan rencana peneliti harapkan selama berlangsungnya kegiatan bermain. Pada Siklus I ini didapati perubahan pengembangan berhitung awal anak usia 4-5 tahun dengan baik walaupun belum secara keseluruhan terlihat pada masing-masing anak yang dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Fah : Pada Siklus I ini, ananda Fah menunjukkan ketertarikannya tdk kegiatan berhitung awal. Fah mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan berurutan, namun saat menyebutkan bilangan 1-10 secara mundur Fah masih belum dapat menyebutkannya
- 2) Bil : Pada Siklus I ini, ananda Bil diawal bermain jarang berbicara dan bertanya hanya banyak melihat saja, namun disiklus ini setelah beberapa kali bermain, Bil mulai tertarik dengan sesekali menaiki anak tangga dengan menggunakan jari jemarinya. Bil belum bisa berhitung 1-10 secara berurutan begitu pula dengan menyusun stick angka secara berurutan masih perlu bantuan
- 3) Af : Pada Siklus I ini, ananda Af menunjukkan sikap antusias ingin bermain, ananda Af mampu mengikuti kegiatan yang dilakukan, namun kesulitan yang dialami ananda Af adalah kurangnya konsentrasi saat bermain sehingga peneliti melakukan pendekatan pada ananda Af agar bisa berkonsentrasi lebih baik lagi
- 4) Iz : Pada Siklus I ini, ananda Iz pada awalnya terlihat kurang tertarik namun setelah pertemuan ke-3 ananda Iz mulai tertarik melakukan kegiatan dan mau mengikuti permainan walaupun dengan pendekatan dari peneliti
- 5) Sal : Pada Siklus I ini, ananda Sal belum dapat berhitung secara berurutan dan mundur serta belum dapat menyusun stick es krim secara berurutan

Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti berkesimpulan walaupun pada pertemuan



masih ada beberapa anak yang belum tertarik serta dalam bermain masih perlu bimbingan dari peneliti, namun setelah beberapa hari pertemuan anak mulai antusias dan mulai memahami dari permainan tersebut. Dalam perkembangan berhitung awal pada Siklus I ini secara keseluruhan belum mencapai target sesuai yang peneliti harapkan, apabila disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 3
Hasil Observasi Siklus I
Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung
Awal Anak Usia 4-5 Tahun
Melalui Permainan Gedung Bertingkat

No	Nama	Indikator							Total	%
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Af	2	2	2	2	2	2	1	13	61
2	Bil	1	1	1	2	1	1	2	9	42
3	Iz	2	1	1	2	2	2	1	11	52
4	Fah	3	2	2	2	1	2	2	14	66
5	Sal	2	1	1	2	1	2	1	12	47
Total									268	
Presentase Rata-rata									53%	

d. Refleksi

Tahap refleksi ini dilaksanakan setelah melalui tahap perencanaan tindakan atau pelaksanaan dan pengamatan. Sebagai bahan acuan dan pertimbangan untuk pelaksanaan tindakan di siklus selanjutnya, peneliti dan kolaborator mengkaji serta mengevaluasi kekurangan ataupun kelebihan yang ada pada Siklus I. Hal ini juga untuk mengetahui sejauh mana keterampilan perkembangan berhitung awal anak selama berlangsung.

Berikut ini adalah hasil diskusi dan refleksi antara peneliti dan kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung yang telah ditentukan pada Siklus I : (1) dalam permainan ini anak terkadang tidak ikut aturan, untuk tindakan selanjutnya peneliti dan kolaborator akan menyediakan penghargaan bagi anak yang bisa mengikuti permainan dengan tertib, (2) anak-anak masih harus beradaptasi dengan media bermain ini, (3) dalam mengembangkan berhitung awal anak usia 4-5 tahun, peneliti sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana di Siklus I ini, dengan melaksanakan aktivitas bermain dan menggunakan media gedung bertingkat, (4) langkah-langkah yang telah dilaksanakan sangat membantu dalam mengembangkan berhitung awal anak, (5) peneliti harus dapat memberikan

penguatan pada anak agar mendapat perbaikan diakhir kegiatan anak.

Sebagian besar anak sudah menunjukkan hasil yang baik, namun belum optimal, hal ini dapat dilihat dari hasil pembelajaran yang meningkat. Jika dilihat dari hasil presentasi secara keseluruhan hanya memperoleh 53%. Pada Siklus I tampak terlihat peningkatan dari tahap pra siklus namun belum signifikan. Oleh sebab itu maka perlu diadakan tindakan Siklus II dengan harapan mencapai target dalam mengembangkan berhitung awal anak usia 4-5 tahun.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Peneliti bersama kolaborator bekerjasama untuk membuat perencanaan tindakan pada Siklus II yang disusun berdasarkan hasil pencapaian perkembangan pada refleksi Siklus I yaitu :

- 1) Peneliti mendiskusikan dengan guru kelas sebagai kolaborator untuk menyiapkan dan menyusun perencanaan pembelajaran berupa rencana kegiatan, sebagai bahan acuan dalam proses pembelajaran
- 2) Menyiapkan media permainan yang akan digunakan sesuai dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak
- 3) Menyiapkan kamera dan catatan lapangan berupa lembar observasi sebagai alat pengumpulan data

b. Tindakan

Peneliti melaksanakan pertemuan selama 5 kali pada tahap tindakan di penelitian Siklus II ini, yaitu pada hari Senin sampai Jum'at. Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa, bernyanyi dan bermain tepuk.

1) Pertemuan ke-1

Dilaksanakan pada hari Senin, 22 Juni 2020. Pada pertemuan ke-1 ini diawali dengan kegiatan mendongeng terlebih dahulu, setelah itu peneliti mengingatkan kembali cara bermain kepada anak-anak diawali dengan pengocokan kartu dan anak menyebutkan warna dan angka yang ada di kartu tersebut. Pertemuan ke-1 ini peneliti merubah cara bermain, anak tidak menyesuaikan permainan tu sampai selesai, jika salah satu anak sudah mengambil kartu yang dikocok, maka anak yang lain menyebutkan warna dan angkanya dan seterusnya

2) Pertemuan ke-2

Dilaksanakan pada hari Selasa, 23 Juni 2020. Sebelum kegiatan dimulai peneliti mengawali dengan bermain tepuk, setelah bermain tepuk anak-anak diajak menyebutkan urutan bilangan dari 1-15. Karena di Siklus I anak sudah lebih menguasai 1-10 namun belum berkembang secara optimal. Pada pertemuan ke-2 ini pada salah satu anak dalam menghitung mundur masih ada yang dibantu.

3) Pertemuan ke-3

Dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Juni 2020, kali ini peneliti tidak memberikan arahan cara bermain pada anak, anak sudah faham dengan cara bermainnya, peneliti hanya



4) Pertemuan ke-4

Dilaksanakan pada hari Kamis, 25 Juni 2020. Pada pertemuan ke-4 ini sama halnya seperti di hari ke-3, peneliti tidak memberikan arahan cara bermain, hanya memberikan arahan giliran bermain pada anak, anak sudah faham dengan cara bermainnya dan mengerti apa yang harus dilakukan.

Hal ini bertujuan untuk melatih anak dalam mengingat perintah dan mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan anak pada pertemuan ini. Pada pertemuan ke-4 ini anak sudah mulai berhitung secara berurutan baik secara berurutan ataupun secara mundur dari angka 1-15

5) Pertemuan ke-5

Dilaksanakan pada hari Jum'at, 26 Juni 2020. Pada pertemuan ke-5 ini terlihat anak sudah bisa menguasai permainan, berbeda dengan

pertemuan ke-5 pada Siklus I, kali ini anak dapat menjawab pertanyaan tentang warna, bergitung maju dan mundur, serta menyusun stick es krim secara berurutan sesuai angka. Peneliti puas dengan pertemuan ke-5 ini di Siklus II karena semua anak berkembang dengan apa yang diinginkan peneliti

c. Observasi

Dari hasil observasi pada Siklus II ini terlihat mengalami perubahan, hal ini dapat dilihat dari antusias anak pada saat bermain dan ditemukannya perubahan pengembangan bergitung awal anak usia 4-5 tahun yang sangat baik dan optimal. Hal ini dapat dideskripsikan sebagai berikut :

- 1) Fah : Pada Siklus II ini, ananda Fah menunjukkan peningkatan yang sangat baik, mampu menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 baik secara berurutan ataupun secara mundur dan mampu melakukan semua indikator penilaian berhitung awal anak usia 4-5 tahun secara keseluruhan dengan baik
- 2) Bil : Pada Siklus II ini, ananda Bil menunjukkan peningkatan yang sangat baik, sudah mau bertanya dan berbicara, ananda Bil sudah mampu berhitung dari 1-10 secara berurutan begitu pula dengan menyusun stick es krim
- 3) Af : Pada Siklus II ini, dari awal Siklus I sudah terlihat antusias dengan permainan, namun ananda Af sudah bisa konsentrasi saat bermain dan mampu melakukan semua indikator penilaian berhitung awal anak usia 4-5 tahun dengan baik
- 4) Iz : Pada Siklus II ini, ananda Iz sudah mulai mengikuti permainan dengan baik dan menunjukkan peningkatan pada berhitung awal yang baik, sudah mampu melakukan semua indikator penilaian berhitung awal anak usia 4-5 tahun dengan baik dibandingkan pada Siklus I
- 5) Sal : Pada Siklus II ini, ananda Sal menunjukkan peningkatan berhitung secara berurutan dan secara mundur dan mampu menyusun stick es krim dengan baik



Dari penjelasan tersebut diatas, menunjukkan peningkatan berhitung awal anak usia 4-5 tahun melalui permainan gedung bertingkat berkembang dengan optimal. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan tindakan pada Siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan tindakan pada Siklus I. Terlihat peserta didik tampak terlihat gembira dan menikmati permainannya dengan aturan yang benar dan baik.

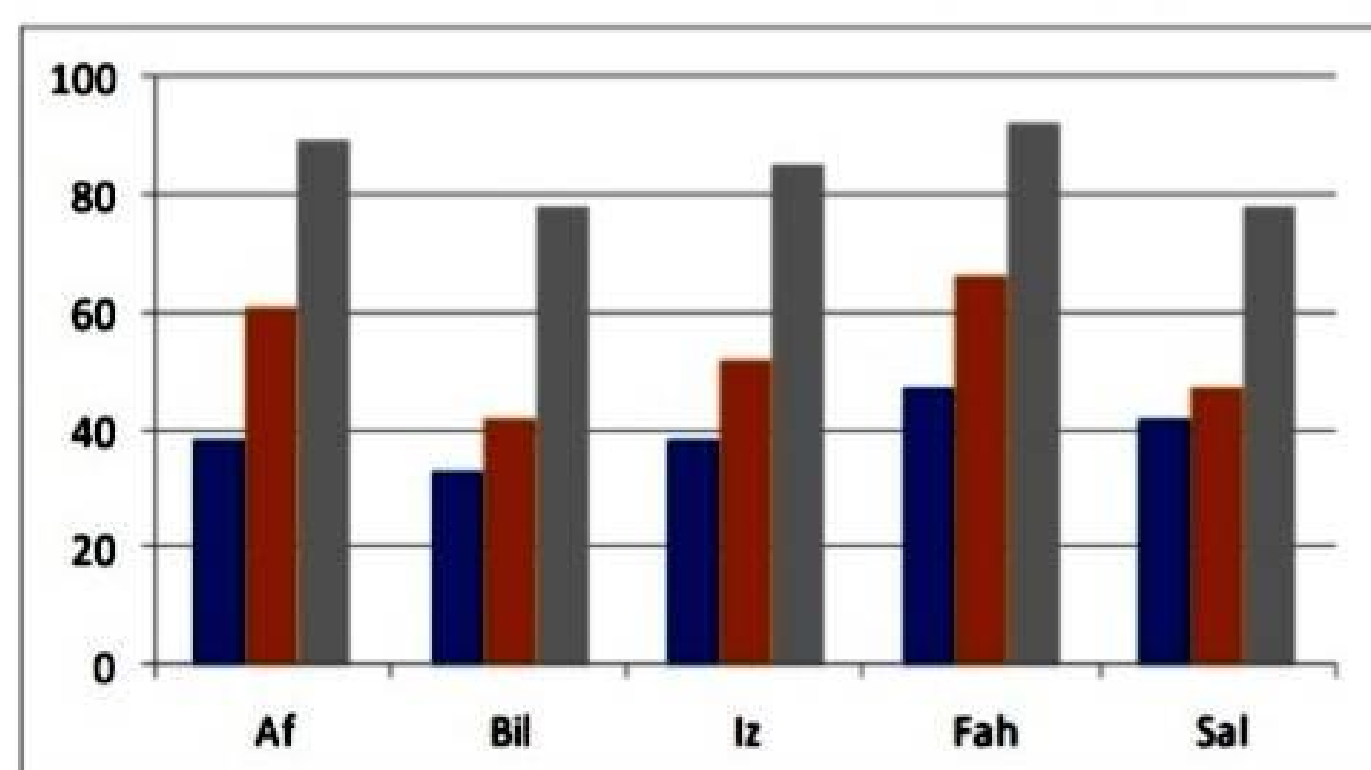
Berikut tabel hasil penelitian dari masing-masing anak yang diperoleh pada Siklus II :

Tabel 4
Hasil Observasi Siklus II
Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung
Awal Anak Usia 4-5 Tahun
Melalui Permainan Gedung Bertingkat

No	Nama	Indikator							Total	%
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Af	4	4	3	3	4	4	3	25	89
2	Bil	3	3	3	3	3	3	4	22	78
3	Iz	3	4	3	3	4	4	3	24	85
4	Fah	4	4	4	4	3	3	4	26	92
5	Sal	3	3	4	3	3	3	3	22	78
Total									422	
Presentase Rata-rata									84%	

Sehingga dari tahapan tahapan pra siklus, siklus I serta siklus II dapat di jelaskan dengan grafik dibawah ini :

Gambar 2
Grafik Presentase Hasil Pengamatan
Pra Siklus, Siklus I & Siklus II
Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal
Anak Usia 4-5 Tahun
Melalui Permainan Gedung Bertingkat



d. Refleksi

Sebagai bahan acuan peneliti dan kolaborator melakukan diskusi dan evaluasi untuk mengetahui kekurangan ataupun kelebihan yang ditemukan selama Siklus II berlangsung, untuk dijadikan acuan dan pertimbangan pada pelaksanaan tindakan selanjutnya.

Berikut ini adalah beberapa temuan yang merupakan hasil dari diskusi dan refleksi antara peneliti dan kolaborator selama proses pembelajaran di Siklus II : (1) pertemuan Siklus II, proses pembelajaran sudah sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya dalam mengembangkan berhitung awal anak usia 4-5 tahun melalui permainan gedung bertingkat yang dilakukan oleh peneliti, (2) tampak sebagian besar anak sudah terlihat perkembangan berhitung awalnya, hal ini disebabkan peneliti telah memberikan stimulasi dan pijakan dalam permainan, (3) dalam mengikuti proses pembelajaran anak-anak terlihat antusias dan senang sehingga tiak tampak terlihat jenuh atau bosan.

Hasil penelitian dapat dilihat pada Siklus II dengan meningkatnya berhitung awal anak, hal ini dapat dilihat dari hasil presentase tindakan yaitu 33% dari hasil tertinggi pada Pra Siklus 47%, jika dilihat dari keseluruhan presentase yang diperoleh pada Pra Siklus adalah 39%. Pada Siklus I naik menjadi 42%, meningkat menjadi 66% dan dilihat dari keseluruhan presentasenya pada Siklus I adalah 53%. Pada Siklus II meningkat menjadi 78%, lalu meningkat menjadi 92% dan dilihat secara keseluruhan menjadi 85%, hasil penelitian pada Siklus II ini melebihi target yang diharapkan yaitu 75%. Penelitian dalam mengembangkan kemampuan berhitung awal anak usia 4-5 tahun ini telah selesai pada Siklus II, hal ini terlihat dari hasil pembelajaran pada Siklus II tersebut yang menunjukkan hasil yang optimal dan telah mencapai target yang diharapkan peneliti.

F. Implikasi

Dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, berdasarkan hasil penelitian dapat menggunakan metode bermain yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, serta dengan tingkat pencapaian yang diharapkan oleh peneliti.

Hendaknya guru dapat berkreasi dengan menciptakan berbagai macam bentuk permainan dan menciptakan media yang disesuaikan dengan perkembangan anak dan lingkungan sekitar.

Dengan diterapkannya metode bermain gedung bertingkat terus menerus dan berkelanjutan diharapkan dapat memperbaiki proses dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain gedung bertingkat.

1. Kemampuan berhitung awal anak dapat dikembangkan dengan cara bermain, hal ini

- anak melihat dan melakukan langsung disertai dengan aturan-aturan permainan yang dapat membuat anak sabar dalam menunggu giliran
2. Dalam kegiatan ini selain dapat membuat anak senang, serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, dari segi pengembangan berhitung awal anak, pengenalan warna, dan pengenalan konsep angka di usia 4-5 tahun, pada hasil penelitian 39% pada tahap Pra Siklus, kemudian di Siklus I menjadi 53% lebih meningkat lagi menjadi 85% pada Siklus II
 3. Kemampuan berhitung awal anak pada usia 4-5 tahun dapat dikembangkan melalui bermain gedung bertingkat dengan cara bermain yang terdapat di Siklus I dan Siklus II

SARAN

Berikut ini adalah saran berdasarkan dari hasil penelitian yang dapat peneliti berikan :

1. Untuk Lembaga Pendidikan
Agar pembelajaran lebih aktif dan dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya, sekolah hendaknya dapat menerapkan dan mengembangkan kembali media dan metode permainan yang telah diberikan, khususnya pada pengembangan kemampuan berhitung awal anak agar pembelajaran lebih menyenangkan
2. Bagi Tenaga Pendidik
Hendaknya media yang digunakan mudah didapat dan dibuat sendiri agar mudah diterima oleh anak usia dini khususnya pada usia 4-5 tahun karena sebagai guru hendaknya harus lebih dapat berkreasi lagi dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan sehingga anak tidak mengalami kejenuhan pada saat pembelajaran.
3. Bagi Anak
Dalam mengembangkan kemampuan berhitung awal melalui permainan gedung bertingkat, menjadi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan
4. Bagi Orangtua dan Masyarakat
Memberikan informasi dan masukan untuk diketahui betapa pentingnya kemampuan berhitung permulaan untuk pendidikan anak selanjutnya
5. Bagi Peneliti
Semoga hasil penelitian ini dapat diterapkan sebagai bahan perbaikan dalam proses belajar mengajar dan dapat memberikan informasi kepada rekan-rekan guru di lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Sujiono, Yuliani Nuraini, 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : PT. Indeks
- Danim Sudarwan, 2013. *Perkembangan Peserta Didik*, Bandung : Alfabeta

- Fadillah, 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Susanto Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana
- Khadijah, 2016. *Perkembangan Kofnitif Anak Usia Dini*, Medan : Perdana Publishing
- Wijayaningsih Lanny, Malapata Elisa. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lambang Hitung*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
- Arsyad Azhar, 2017. *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers
- Putria Aditin, Setiawan Achmad, Suryani Nunuk, 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung : Rosda Karya
- Tampubolon Saur, 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Erlangga
- Trianto, 2014. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Prestasi Pustaka Karya
- Sudiran Sani, Ridwan Abdullah, 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*, Tangerang : Tira Smart
- Rohman Muhammad, Amri Sofan, 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, Jakarta : Prestasi Pustaka
- Tedja Saputra, Mayke S., 2007. *Bermain dan Permainan*, Jakarta : Grasindo



UTM Press
UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA

ISBN 978-602-6378-77-4



9 786026

