

Volume 3 Issue 1 (2025) Pages 80 - 105
WALADI: Wawasan Belajar Anak Usia Dini

**PENINGKATAN PEMAHAMAN MENGENAL ANGKA BERBASIS
MEDIA MATEMATIKA**

Yuliana Alfiyatin,
Vivialvi8@gmail.com

Abd wahed
Wahed.kartemur@gmail.com

STIT Al-Ibrohimy Bangkalan

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan dengan mengimplementasikan proses pembelajaran di kelas A TK Al-Hidayah Parseh Bangkalan dengan mengimplementasikan media matematika dalam proses pembelajarannya yaitu dengan menggunakan balok angka dan flashcard untuk meningkatkan pemahaman mengenal angka pada siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan, dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan perkembangan kognitif anak kelompok A pada hasil penelitian bahwasannya dari hasil pra siklus untuk pencapaian indikator keberhasilan hasil dari pra siklus untuk pencapaian indikator keberhasilan hanya 22% kemudian setelah dilakukannya siklus I tingkat pencapaian meningkat menjadi 55,6%, jadi kenaikan dari pra siklus ke siklus I yaitu 33,6%, selanjutnya disiklus II tingkat pencapaian meningkat menjadi 77,8%, maka kenaikan dari siklus I ke siklus II yaitu 22,2%. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Kata Kunci : Peningkatn Pemahaman, mengenal Angka, Media Matematika

Copyright (c) 2025 Yuliana

✉Corresponding author :

Email Address : Vivialvi8@gmail.com

Received 10-04-2025 , Accepted 15-04-2025, Published 30-06-2025

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan bagi anak usia (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai insentif yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani, agar siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Melalui PAUD diharapkan anak mampu mencapai potensinya secara maksimal, antara lain mengembangkan nilai-nilai moral dan agama, fisik, sosio-emosional, linguistik, seni, sejumlah keterampilan dan teknik yang sesuai dengan perkembangannya. dan termotivasi, sikap belajar kreatif¹

Pendidikan sangat penting di tujukan pada anak usia dini (AUD) yang terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 peraturan pemerintah tentang pendidikan anak usia dini pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (AUD) adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.² Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, memberikan dorongan pedagogis bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak siap untuk menempuh pendidikan lebih lanjut.

Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta faktor yang diketahuinya. Dalam hal ini tidak hanya

¹ Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini. (Jakarta, 2017),16.

² Kemendibud No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang dinyatakan maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan. Pemahaman terhadap suatu konsep dapat berkembang baik jika digunakan konsep yang terlebih umum terlebih dahulu sebagai jembatan antar informasi baru.

Pemahaman merupakan proses berfikir atau belajar. Dikatakan demikian karena untuk menuju kearah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berfikir. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami.³ Maka dari itu pemahaman sangatlah penting dalam suatu kegiatan berfikir setiap orang dan setiap orang memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda dalam memahami suatu objek atau kejadian tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan Seorang anak dikatakan sudah memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mencerdaskan anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang pada tingkat perkembangan anak sehingga anak siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Mempelajari matematika membutuhkan banyak hafalan, menghitung atau urutan angka. Menunjukan aritmatika membutuhkan konsep-konsep matematika yang dapat dipelajari melalui bermain sambil

³ Ngalim Purwanto, Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1997), 44.

belajar.⁴ Penggunaan media dalam pendidikan matematika anak usia dini khususnya pada tahap pengenalan konsep bilangan bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda konkrit, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan matematikanya untuk jenjang selanjutnya.

Pentingnya pengembangan PAUD melalui berhitung permulaan sesuai Permendiknas No. 137 Tahun 2014 Nasional PAUD terdapat beberapa aspek yang di capai yaitu meliputi nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosialemosiaonal serta seni. Dengan adanya media pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan balok angka dan *flashcard* tersebut, anak mampu meningkatkan kemampuan kognitif salah satunya melalui berhitung permulaan (1-10), dimana anak bisa mengasah kecerdasan dalam hal berfikir secara logis dan simbolik terkait dengan berhitung permulaan anak usia dini. Maka kemampuan berhitung sangat dibutuhkan oleh anak usia dini karena ditunjukan dapat menstimulasi kemampuan berfikir serta memiliki kesiapan belajar matematika pada tingkat yang lebih tinggi.

Mengenal angka bagi anak usia dini merupakan hal yang penting untuk belajar memulai mengenal masalah dan juga mengenal dunia matematika. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki kekhasan dibandingkan dengan ilmu yang lain. Menyadari pentingnya matematika dalam kehidupan manusia maka diseluruh dunia termasuk Indonesia matematik atau muatan matematika di ajarkan di tingkat sekolah. Hal ini dilakukan

⁴ Suarsih, Istiarini, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Asri Serpong Kota Tangerang Selatan." *Ceria*, (Journal Program Study Pendidikan Anak Usia Dini, no 2 2018),51.

agar sejak dini bisa mengasah logika berpikirnya untuk bekal untuk kehidupan bermasyarakat kelak. Selain itu pemahaman terhadap materi matematika di sekolah akan menunjang pemahaman materi mata pelajaran lain yang menggunakan muatan-muatan matematika.⁵

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 Januari 2025 yang dilakukan di TK Al-Hidayah Parseh Bangkalan kepada ibu Rahma, S.Pd selaku guru kelas A yang berjumlah 18 siswa disebutkan bahwa terdapat 13 siswa yang belum mampu mengenal lambang bilangan. Artinya ada 72,2% yang belum memahami angka. Ketika diminta maju untuk berhitung, bilangan atau benda yang ditunjuk anak masih ada yang terlewat sehingga antara bilangan yang diucapkan dengan yang dihitung anak belum sesuai. Saat diminta untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak juga masih kesulitan dalam membedakan bentuk angka. Kemudian saat guru meminta anak untuk menebalkan garis dan menebak angka menggunakan kartu angka, anak masih merasa kebingungan dan kegiatan pembelajaran pengenalan angka ini kurang menarik. Kondisi inilah yang memotivasi peneliti untuk memberikan pengenalan dalam kemampuan berhitung permulaan pada anak melalui media pembelajaran matematika yaitu media balok dan *flashcard*. Melalui media pembelajaran matematika yaitu media balok dan *flashcard* diharapkan siswa menjadi lebih aktif sehingga lebih mudah mengenal angka sehingga dapat meningkatkan pemahaman mengenal angka dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

⁵ Kurniawan, Agus Prasetyo. (2014). Strategi Pembelajaran Matematika. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press. 1

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Pemahaman Mengenal Angka Melalui Media Pembelajaran Matematika Sejak Dini”

1. Pemahaman

Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta faktor yang diketahuinya. Dalam hal ini tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang dinyatakan maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan.⁶ Pemahaman terhadap suatu konsep dapat berkembang baik jika digunakan konsep yang terlebih umum terlebih dahulu sebagai jembatan antar informasi baru.

Pemahaman merupakan proses berfikir atau belajar. Dikatakan demikian karena untuk menuju kearah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berfikir. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahamai.⁷ Maka dari itu pemahaman sangatlah penting dalam suatu kegiatan berfikir setiap orang dan setiap orang memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda dalam memahami suatu objek atau kejadian tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan Seorang anak dikatakan sudah memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata

⁶ Ngalim Purwanto, Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1997), 44.

⁷ W.J.S Purwadarminta, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), 636.

sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

Memahami (Understanding) ini berarti hasil endapan pengetahuan yang termuat dalam kognisi manusia yang aktif mengingat semua pengalamannya, ditransformasikan dalam bentuk kalimat imperative untuk dilaksanakan dalam alam praksis pada sudut kognisi yang derajat keaktifannya mulai meningkatkan makna. Pada tingkat ini kita telah memasuki wilayah pemahaman (comprehension) untuk menjalankan perintah dan fungsi “mengubah” (to change) kognisi manusia dari sekedar menerima dan mengetahui semua objek yang dihadapi dan berhadapan dengan mengalami suatu distansi untuk melihat tiap-tiap kata kerja operatif dalam fungsinya masing-masing. Dengan mengetahui proses aktifitas logika pada level “memahami” kata bisa menunjuk contoh-contoh secara langsung dengan melihat pada produknya indikator-indikator arti kata “komunikasi” pada level “memahami” dapat berupa:

- a. Menulis dengan kalimat sendiri
- b. Memotong atau membuat gambar yang menunjukkan cerita tertentu.
- c. Melaporkan suatu aktivitas, prosesnya dan peristiwa yang terjadi.
- d. Memberi ilustrasi atas ide-ide yang dimiliki siswa atau mahasiswa.
- e. Merangkai gambar atau kartun yang menunjukkan suatu urutan proses.
- f. Memerankan berdasarkan skenario yang dibuat.⁸

⁸ Dominikus Tulasi. “Menurut Pemahaman Taksonomi Bloom Suatu Kontemplasi Filosofis,” Volume 1, No. 2, Oktober 2019, 364.

Dari penjelasan diatas pemahaman juga dari bagian kognitif karena dalam hal ini pengembangan pemahaman anak dituntut untuk mampu mengingat dan mengklasifikasikan objek, kejadian, dan karakteristik berdasarkan kemampuan anak usia dini dalam tingkat pemahamannya masing-masing.

2. Media Matematika

Media matematika dalam penelitian ini yang dimaksud adalah media pembelajaran yang didalamnya memuat tentang angka dalam matematika. Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata media dan pembelajaran. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sedangkan, pembelajaran memiliki arti sebuah kondisi dalam membantu seseorang atau individu untuk melakukan status kegiatan belajar.⁹

Media pembelajaran memiliki andil besar sebagai alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran. Guru dapat dengan mudah menyampaikan materi dan siswa pun dapat lebih mudah menerima materi melalui media pembelajaran.¹⁰

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke anak usia dini dengan menggunakan alat tertentu agar anak dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari guru.¹¹ Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada anak untuk merangsang anak dalam proses belajar

⁹ Kristanto, Media Pembelajaran, 5-6

¹⁰ Usep Setiawan, dkk., Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar), (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 2

¹¹ Andrew Fernando Pakpahan dkk, Pengembangan Media Pembelajaran (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), 8.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menstimulus minat dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

a. Media Pembelajaran Balok

Media balok pertama kali dikembangkan oleh Caroline Pratt dengan menggunakan keahlian mengolah dari bahan kayu, Caroline menciptakan sebuah pendekatan pembelajaran melalui media balok. Dengan menggunakan media balok dalam proses pembelajaran untuk menggunakan seluruh mentalnya menemui hal hal yang berhubungan dengan membuat kesimpulan dan anak dapat belajar untuk berfikir.¹² Didalam proses pembelajaran pastinya guru sangat berperan penting dalam menjalankan suatu pembelajaran yang akan dilakukan dikelas dimana guru dapat membimbing anak dalam meningkatkan rasa senangnya dalam belajar begitu juga guru harus dapat memilah media yang akan dia gunakan didalam proses pembelajaran yang akan berjalan secara langsung dan mengikut sertakan anak dalam penggunaan media sehingga

¹² Niaci Sartika, "Metode Bermain Dengan Menggunakan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika Anak Kelompok A TK Sriwidari", Skripsi IAIN Bangsa Cirebon, (Desa Keponpongan Kecamatan Lautan Kabupaten Cirebon, 2020), 13-14.

anak bisa berfikir dan paham mengenai pembelajaran yang akan dibawakan melalui media balok angka tersebut.

Balok-balok angka merupakan salah satu media visual yang terbuat dari kayu yang mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.¹³ Sehingga media balok angka sangat cocok dipergunakan dalam pembelajaran matematika anak usia dini dan bisa melatih kecekatan anak dalam mengenal lambang bilangan,

Balok angka merupakan sebuah media yang pertama kali diciptakan oleh guru ahli yaitu Montessori pada tahun 1909. Media balok ini merupakan sebuah media yang terbuat dari bahan kayu dengan bentuk persegi panjang, di mana balok-balok tersebut terdiri dari sepuluh unit balok dengan warna merah dan warna biru. Setiap warna merah dan warna biru yang terdapat di balok memiliki jumlah 1 balok sedangkan untuk ukuran balok pertama memiliki ukuran terpendek adalah warna merah. Balok kedua yaitu dua kali ukuran balok yang pertama dengan setengah balok berwarna merah dan setengahnya biru. Balok ketiga yaitu tiga kali ukuran balok pertama dibagi menjadi tiga bagian yaitu merah biru dan merah. Sedangkan angka-angka yang terdapat di balok yaitu angka satu sampai dengan angka sepuluh.¹⁴ Banyak media balok yang kita temui baik terbuat dari balok kayu maupun

¹³ Sri Murhandini, "Implementasi Metode Bermain Dengan Media Balok Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Pada Siswa Kelompok A Di TK Sukolilo 01 Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020," *Jurnal Revolusi Pendidikan*, Volume 5, No. 1, 2022, 8-9.

¹⁴ Niaci Sartika, "Metode Bermain...", 14-15.

media pembelajaran yang kreatif yang bisa kita olah dari bahan bekas ataupun kertas karton. Guna agar media balok terlihat lebih menarik di mata anak-anak.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media balok sangat berperan dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini, dan dengan memperkenalkan kepada anak apa itu media balok menambah pengetahuan anak dalam mengenal bentuk tidak hanya khusus untuk mengenal lambang bilangan, sehingga kemampuan kognitif anak dapat berkembang.

b. Media pembelajaran *Flashcard*

Media *flash card* merupakan media visual yang berbentuk kartu bergambar yang dilengkapi huruf dan rangkaian pesan yang disajikan.¹⁵ Media *flash card* memiliki dua sisi. Bagian depan terdapat gambar dan bagian belakang terdapat keterangan dari gambar tersebut.¹⁶ Media pembelajaran *flash card* merupakan media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.¹⁷

Flash card merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa pias-pias kartu yang memuat gambar dan kata yang dirancang untuk meningkatkan beberapa aspek, diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosakata. Media *flash card* berupa media visual 2 (dua) dimensi memuat gambar yang

¹⁵ Muh. Rijalul Akbar, *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*, (Sukabumi: Haura Utama, 2022), 15.

¹⁶ Lilik Hayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 15, no. 2, 197.

¹⁷ Budi Febriyanto dan Ari Yanto, "Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2, 110.

berhubungan dengan pokok bahasan sehingga dapat menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran dari sumber pesan kepada penerima pesan.

Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Media dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Tanpa adanya bantuan media, maka bahan pembelajaran sukar untuk diterima dan dipahami oleh setiap siswa, terutama bahan pembelajaran yang rumit dan kompleks.¹⁸ Berdasarkan pemaparan terkait definisi *flash card* diatas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang memiliki ciri khas berupa gambar, teks, simbol terkait informasi atau materi pembelajaran guna melatih daya ingat siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam melaksanakan tugas pokoknya, yaitu mengelola pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk upaya meningkatkan pemahaman mengenal angka melalui media pembelajaran matematika sejak dini di kelompok A di TK Al-Hidayah Parseh Bangkalan. Penelitian ini terbagi menjadi 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto yang memiliki beberapa

¹⁸ Djamarah Bahri Syaiful, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 112

tahapan yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

1. Perencanaan (*Planning*)

Merupakan perencanaan terlebih dahulu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tahap ini diimplementasikan melalui perencanaan menyusun pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media balok angka yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta meminimalisir masalah masalah yang muncul pada penelitian yang akan dilaksanakan.

Perencanaan merupakan hasil penyelidikan yang digunakan sebagai pedoman untuk merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian. Demikian dalam perencanaan, beberapa hal yang perlu dilakukan adalah :

- a. Penemuan masalah menyangkut dengan kurangnya pemahaman konsep bilangan yang akan dihadapi dengan melakukan kegiatan observasi untuk mengumpulkan fakta-fakta lapangan guna memastikan adanya masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama ini.
- b. Penentuan tindakan dengan menentukan kelas A di TK Alhidayah yang akan dijadikan subjek penelitian.
- c. Penyusunan tindakan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
- d. Menyiapkan lembar observasi dan butir soal tes hasil kognitif.
- e. Menyiapkan materi pelajaran dengan tema tanaman buah.

- f. Menyiapkan media balok angka, *flashcard* yang berisi angka 1 sampai 10 dan kartu bergambar buah.
2. Pelaksanaan (*acting*)
Merupakan tahap dimana guru sebagai peneliti melaksanakan tindakan yang harus dilakukan dalam rangka perbaikan, atau perubahan yang diinginkan.
3. Pengamatan (*observing*)
Merupakan kegiatan yang dilakukan untuk pengumpulan data melalui pengamatan langsung.
4. Refleksi (*reflecting*)
Refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan setelah observasi untuk memberikan jawaban tentang segala kegiatan yang telah terjadi setelah pelaksanaan tindakan dilakukan. Refleksi dilakukan dengan mengidentifikasi masalah serta sifat masalah.¹⁹

Penelitian ini bertujuan apabila pelaksanaan siklus I belum mendapatkan hasil penelitian yang ingin dicapai, maka akan dilanjutkan dengan melaksanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II. Siklus I akan menerapkan media balok angkadan siklus II akan menyempurnakan pelaksanaan siklus I. Prosedur penelitian ini memiliki 2 siklus dengan 4 tahapan sebagai berikut:

1. Prasiklus

Sebelum diadakannya penelitian tindakan kelas, peneliti mengobservasi pemahaman mengenal angka siswa terlebih dahulu kemudian untuk mengetahui pra siklus anak. Hasil yang diperoleh dari pengamatan ini akan dibandingkan dengan nilai setelah melaksanakan tindakan. Dengan adanya perbandingan

¹⁹ Benidiktus Tanujaya, Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Belajar, Mengajar, Dan Meneliti (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), 19–21.

antara nilai sebelumnya adanya tindakan setelah tindakan maka akan diketahui peningkatan yang terjadi dalam proses pembelajaran berhitung permulaan 1-10. Proses pembelajaran di TK Alhidayah parseh Bangkalan sebenarnya sudah baik, namun guru kurang memanfaatkan media yang ada sehingga proses pembelajaran kurang menarik minat anak belajar sehingga stimulasi yang diberikan untuk siswa kurang.

2. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- 1) Menyusun RPPH
- 2) Menyiapkan materi, sumber, bahan, dan alat yang digunakan selama kegiatan pembelajaran
- 3) Menyiapkan lembar tes

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan menyangkut pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan Media balok angka Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

- 1) Melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH
- 2) Mengorientasikan anak usia dini terhadap masalah yang ada pada materi pembelajaran.
- 3) Mengorganisasikan anak usia dini untuk memahami masalah yang ada pada materi pembelajaran.
- 4) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok terhadap masalah yang ada pada materi pembelajaran.
- 5) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dari temuan masalah yang ada pada materi pembelajaran.

- 6) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah ditemukan.

c. Pengamatan

Pada tahap observasi dapat dilakukan secara bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini peneliti mengamati hasil dari tindakan yang dilakukan terhadap Anak Usia Dini Melalui pengamatan ini peneliti melihat aktivitas Anak Usia Dini dalam pelaksanaan tindakan yang menerapkan media balok angka dan *flashcard*.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil-hasil maupun dampak dari pelaksanaan tindakan. Kekurangan yang terdapat pada siklus I dijadikan sebagai bahan perbaikan dan penyusunan siklus II.

3. Siklus II

Langkah-langkah untuk siklus II sebagai berikut :

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Peneliti mengidentifikasi masalah yang didapati Anak Usia Dini pada siklus I
- 2) Peneliti membagi kembali kelompok peserta didik disesuaikan dengan kondisi/kendala yang ditemui pada siklus I
- 3) Peneliti menyusun RPPH untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan penyesuaian kondisi/ kendala yang ditemui pada siklus I
- 4) Menyiapkan lembar tes

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pada tahap ini untuk pengembangan tindakan dari tindakan siklus I dan meninjau kembali sejauh mana penerapan media balok angka dan *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman Anak Usia Dini pada materi yang disiapkan.

c. Pengamatan

Peneliti dan guru kelas tetap mengamati aktivitas anak usia dini dan mengidentifikasi perbedaan aktivitas anak usia dini dari siklus I dengan siklus II melalui penerapan media balok angka dan *flashcard* yang telah diterapkan di tahap pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti mencatat dan melihat perbandingan nilai dari siklus ke-I dan siklus ke-II. Peneliti menganalisis hasil pengamatan untuk membuat hasil penerapan media balok angka dan *flashcard* harapannya dengan penerapan media ini, terdapat peningkatan pada pemahaman konsep bilangan yang memuaskan.

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dimanfaatkan peneliti untuk dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis.²⁰

Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data yang dapat dilakukan yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-

²⁰ Ahmad Nizar Rangkuti, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan (Bandung: Citapustaka Media, 2016), 59.

hal yang akan diamati atau diteliti.²¹ Lembar observasi terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi anak usia dini digunakan untuk melihat aktivitas anak dan guru dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media balok angka saat proses belajar mengajar berlangsung.

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan, latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.²²

a. Tes awal (Pretest)

Pretest merupakan tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai materi yang akan diberikan oleh guru sebelum diberi perlakuan.

b. Treatment (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti mengajar menggunakan media balok angka dalam proses belajar.

c. Tes Akhir (Posttest)

Posttest merupakan tes yang diberikan pada akhir pokok bahasan untuk menentukan angka atau hasil belajar anak usia dini dalam tahap-tahap tertentu setelah diberi perlakuan. Skor yang dihasilkan pada posttest diharapkan bisa lebih tinggi dari pada skor pada saat pretest. Model tes digunakan untuk mengukur hasil belajar anak usia dini

²¹ Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru (Jakarta: PT. Raja Graffindo Persada, 2008), 73.

²² Asep Jihad dan Abdul Haris, Evaluasi Pembelajaran (Yogyakarta: Multi Persindo, 2012), 67.

dalam proses belajar dan mengajar adalah tes tertulis yang berupa tes soal pilihan ganda dan esay.²³

3. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dapat digunakan dalam penelitian tindakan kelas, wawancara dapat diartikan sebagai proses pertemuan tatap muka antara guru dengan peneliti atau dengan siswa.²⁴ Dalam praktiknya peneliti melakukan wawancara kepada yaitu guru dan kepala sekolah di TK Al Hidayah parseh Bangkalan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi mencari informasi tentang data dalam bentuk catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, penggunaan dokumentasi untuk melindungi dan menyimpan bukti fisik.

Untuk menentukan status perkembangan anak pada akhir periode penilaian, ada empat skala yaitu:

1. BB (Belum Berkembang:1): bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru.
2. MB (Mulai Berkembang:2): bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau di bantu oleh guru.
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan:3): bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
4. BSB (Berkembang Sangat Baik:4): bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu

²³ Muhammad Sukardi, *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 49.

²⁴ Sukidin, "Manajemen Penelitian Tindakan Kelas," (Insan Cendikia,2002),112

temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.²⁵

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembahasan Setiap Siklus

a. Pra Siklus

Hasil yang diperoleh dari pengamatan pra siklus mengenai pemahaman mengenal angka di TK Al-Hidayah Parseh Bangkalan sejumlah 18 siswa. Terdapat sebanyak 7 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 39%, 7 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 39%, 2 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 11%, dan 2 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) setara dengan 11%. Berdasarkan hasil pra siklus tersebut maka dilakukannya penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman mengenal angka melalui media pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media balok angka dan *flashcard*.

b. Siklus I

Penelitian siklus I dilakukan dalam 2 kali pertemuan, dimana pada pertemuan pertama dan kedua adalah tema buah. Pada siklus ini pembelajaran dilakukan di kelompok A yang diikuti sebanyak 18 anak.

Pada siklus I pertemuan I didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan mengenal konsep angka dengan menghitung gambar buah

²⁵ Haris Iskandar, "Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini". (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015),5

jeruk serta menggunakan *flashcard* dan balok angka ternyata belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 1 didapat sebanyak 6 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 33,4%, 4 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 22,2%, 4 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 22,2%, dan 4 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) setara dengan 22,2%. Setelah didapatkan hasil demikian, dilanjutkan dengan dilakukan pertemuan ke 2 pada siklus I dan didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan menghitung gambar buah apel menggunakan kartu serta menebak angka di *flashcard* dan balok angka belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 2 didapat sebanyak 5 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 27,8%, 3 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 16,6%, 5 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 27,8%, dan 5 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) setara dengan 27,8%.

c. Siklus II

Penelitian pada siklus II dilakukan setelah didapatkan hasil refleksi dalam siklus I. Penelitian Siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan dengan tema buah jeruk, kemudian pada pertemuan ke 2 dengan tema buah apel. Pada siklus ini

pembelajaran dilakukan di kelompok A yang diikuti sebanyak 18 anak.

Pada siklus II pertemuan I didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan menghitung buah-buahan belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus II pertemuan ke 1 didapat sebanyak 4 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 22,3%, 2 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 11,1%, 6 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 33,3%, dan 6 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) setara dengan 33,3%.

Setelah didapatkan hasil demikian, dilanjutkan dengan dilakukan pertemuan ke 2 pada siklus II dan didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran matematika yaitu balok angka dan *flashcard* sudah mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus II pertemuan ke 2 didapat sebanyak 3 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 16,7%, 1 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 5,5%, 7 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 38,9%, dan 7 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) setara dengan 38,9%.

2. Analisis Hasil Penelitian

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa telah terjadinya peningkatan kemampuan kognitif

anak melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran matematika yaitu media balok angka dan *flashcard* tersebut terlihat pada hasil yang telah dilaksanakan dalam setiap siklusnya. Dilihat pada hasil siklus I pertemuan ke 2 terdapat sebanyak 5 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 27,8%, 3 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 16,6%, 5 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 27,8%, dan 5 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) setara dengan 27,8%..

Kemudian, diperoleh pada siklus II pertemuan ke 2 didapatkan 3 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 16,7%, 1 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 5,5%, 7 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 38,9%, dan 7 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) setara dengan 38,9%. Merujuk pada teori Mubarak dan Amini bahwasannya permainan yang bisa meningkatkan keterampilan anak dalam menyusun hingga menjadi gambar atau warna yang konsisten dengan logika dan dapat mengembangkan logika berfikir tentang matematika. Banyak manfaat yang bisa didapat pada anak-anak bermain balok angka dan *flashcard*, termasuk yaitu tidak mudah bosan, anak bisa senang karena sudah bisa menyelesaikan permainan tersebut. Jadi dengan teori tersebut bahwasanya adanya peningkatan anak terlihat pada tabel di bawah ini dengan BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (berkembang sangat baik) dijumlahkan sebagai berikut:

Tabel hasil penelitian

peningkatan pemahaman mengenal angka berbasis media matematika

Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
22%	55,6%	77,8%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman mengenal angka melalui media pembelajaran matematika yaitu menggunakan media balok angka dan *flashcard* di TK Alhidayah Parseh Bangkalan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari proses pembelajaran dengan peningkatan pemahaman mengenal angka melalui media pembelajaran matematika yaitu menggunakan media balok angka dan *flashcard* di TK Alhidayah parseh Bangkalan di kelas A dengan jumlah 18 siswa. Dilihat dari hasil penelitian bahwasannya dari hasil pra siklus untuk pencapaian indikator keberhasilan hanya 22% kemudian setelah dilakukannya siklus I tingkat pencapaian meningkat menjadi 55,6%, jadi kenaikan dari pra siklus ke siklus I yaitu 33,6%, selanjutnya disiklus II tingkat pencapaian meningkat menjadi 77,8%, maka kenaikan dari siklus I ke siklus II yaitu 22,2%. Dengan didukung oleh fakta hasil penelitian yaitu yang menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap pada pemahaman mengenal angka anak kelompok A TK Alhidayah Parseh Bangkalan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Nizar Rangkuti, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan, Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Andrew Fernando Pakpahan dkk, Pengembangan Media Pembelajaran, Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020.

- Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Persindo, 2012.
- Budi Febriyanto dan Ari Yanto, "Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2
- Kemendibud No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya. 2016.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT. Raja Graffindo Persada, 2008.
- Kurniawan, Agus Prasetyo. 2014. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- Lilik Hayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 15, no. 2
- Muhammad Sukardi, *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Muh. Rijalul Akbar, *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*, Sukabumi: Haura Utama, 2022.
- Purwadaminta W.J.S, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1991.
- Purwanto, Ngalm, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 19997.
- Sartika Niaci, "Metode Bermain Dengan Menggunakan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika Anak Kelompok A TK Sriwidari", *Sripsi IAIN Bangsa Cirebon, Desa Kepompongan Kecamatan Lautan Kabupaten Cirebon*, 2020.
- Sri Murhandini, "Implementasi Metode Bermain Dengan Media Balok Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Pada Siswa Kelompok A Di TK Sukolilo 01 Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020," *Jurnal Revolusi Pendidikan*, Volume 5, No. 1, 2022, 8-9
- Suarsih, Suarsih, and Ratna Istiarini. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Asri Serpong Kota Tangerang Selatan." *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (January 22, 2018): 50–65. <https://doi.org/10.31000/ceria.v7i1.563>
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara, 2021.
- Tanujaya Benidiktus, *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Belajar Mengajar, Dan Meneliti*, Yogyakarta: Media Akademik, 2016.

peningkatan pemahaman mengenal angka berbasis media matematika

Usep Setiawan, dkk., Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar), Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.