

Penerapan Media Seluncuran Kelereng terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Nurul Hidayati✉, Sri Handayani, Nurul Khotimah
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

✉ Corresponding author
(nurulhidayati.22018@mhs.unesa.ac.id)

Abstrak

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa kelompok A TK Dharma Wanita Sawojajar Kec. Takeran melalui media seluncuran kelereng tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung. Proses pelaksanaan tindakan kelas melalui empat tahap dalam 3 siklus mulai dari (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan statistik deskriptif secara rata-rata dan persentase yaitu dengan menginventarisasi dan memadukan seluruh informasi yang diperoleh dari tiap siklus. Peningkatan nilai siswa dapat diketahui bahwa hasil observasi siklus I kemampuan rata-rata siswa 67,50 dengan kategori cukup, meningkat menjadi 75,00 pada siklus II dengan kategori cukup. Pada siklus III kemampuan rata-rata siswa mencapai 85,50 dengan kategori baik. Dari hasil analisis dan pengamatan pada penelitian ini serta mengacu pada hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan berhitung melalui media seluncuran kelereng pada siswa kelompok A TK Dharma Wanita Sawojajar Kec. Takeran tahun pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: *Kemampuan Berhitung, Media Seluncuran Kelereng.*

Abstract

Education in Kindergarten is a form of early childhood education which has a very important role in developing children's personalities and preparing them to enter the next level of education. In this study, the research objective to be achieved was to determine the increase in the numeracy skills of group A students at TK Dharma Wanita Sawojajar Kec. Takeran through the media of the marble slide for the 2022/2023 school year. This research is a classroom action research conducted to improve students' ability to count. The process of implementing class action goes through four stages in 3 cycles starting from (1) planning, (2) action, (3) observation, and (4) reflection. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The data obtained will be analyzed using descriptive statistics on average and percentage by taking an inventory and integrating all the information obtained from each cycle. It can be seen that the increase in student scores can be seen that the results of observations of the first cycle of the average student ability are 67.50 in the sufficient category, increasing to 75.00 in the second cycle with the sufficient category. In cycle III the average ability of students reached 85.50 in the good category. From the results of the analysis and observations in this study and referring to the hypothesis, it can be concluded that there is an increase in the ability to count through the

media of sliding marbles in group A TK Dharma Wanita Sawojajar Kec. Takeran for the 2022/2023 school year.

Keyword: *Counting Skills, Marble Slide Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat alami anak, sehingga anak dapat menjadi generasi penerus bangsa yang kelak akan membangun bangsa Indonesia menjadi maju dan tidak ketinggalan dari bangsa lain. Siti, dkk (2007: 1.3) menyatakan:

“Berdasarkan amanat undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang berbunyi: Pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Salah satu pengembangan berbagai potensi tersebut dilakukan dengan melalui permainan berhitung. Strategi pengembangan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak ataupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memberikan informasi dan kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak. Hal ini sesuai pendapat yang menyatakan bahwa cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak PAUD adalah melalui pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain karena dunia anak adalah dunia bermain (Mursid, 2015: 61). Permainan yang digunakan di PAUD merupakan permainan yang seharusnya didesain sedemikian rupa sehingga merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Alat permainan yang digunakan adalah berbagai alat permainan yang berbentuk keping-keping bentuk, mozaik, benda-benda lain seperti batu atau kelereng untuk menghitung, kartu angka, kartu gambar dan lain-lain. Alat permainan tersebut dapat dimanfaatkan dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Alat permainan demikian disebut juga dengan istilah media karena pada prinsipnya kedua hal tersebut digunakan oleh guru sebagai sarana dalam proses belajar mengajar. Seperti yang dikatakan oleh Ahmad Rohani (2014: 3), “Media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/ sarana untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar)”. Lebih lanjut Mursid (2015: 61) menyatakan, “Cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak PAUD adalah melalui pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain karena dunia anak adalah dunia bermain”.

Permainan yang digunakan di PAUD merupakan permainan yang seharusnya didesain sedemikian rupa sehingga merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Alat permainan yang digunakan adalah berbagai alat permainan yang berbentuk keping-keping bentuk, mozaik, benda-benda lain seperti batu untuk menghitung, kartu angka, kartu gambar dan lain-lain. Alat permainan tersebut dapat dimanfaatkan dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Dalam penelitian ini penulis mencoba menerapkan media seluncuran kelereng untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A TK Dharma Wanita Sawojajar Tahun Ajaran 2022/2023. Dengan media ini, anak akan termotivasi untuk berlatih berhitung karena sifat pembelajaran diberikan melalui permainan.

Seluncuran kelereng merupakan modifikasi dari permainan tradisional kelereng. Pada permainan tradisional, kelereng dimainkan dengan cara menyentil dan akan bergerak sesuai arahan tangan pemain. Namun, pada seluncuran kelereng ini, kelereng diletakkan pada jalur seluncuran dan akan bergerak dengan sendirinya seperti permainan seluncuran. Kelereng akan bergerak secara bergantian dari atas seluncuran menuju bawah seluncuran. Permainan ini bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran matematika. Sependapat dengan hal tersebut Lubis dan Widada (2020) menyatakan bahwa peristiwa atau hal yang nyata serta berhubungan dengan anak dalam dijadikan sumber belajar yang menarik.

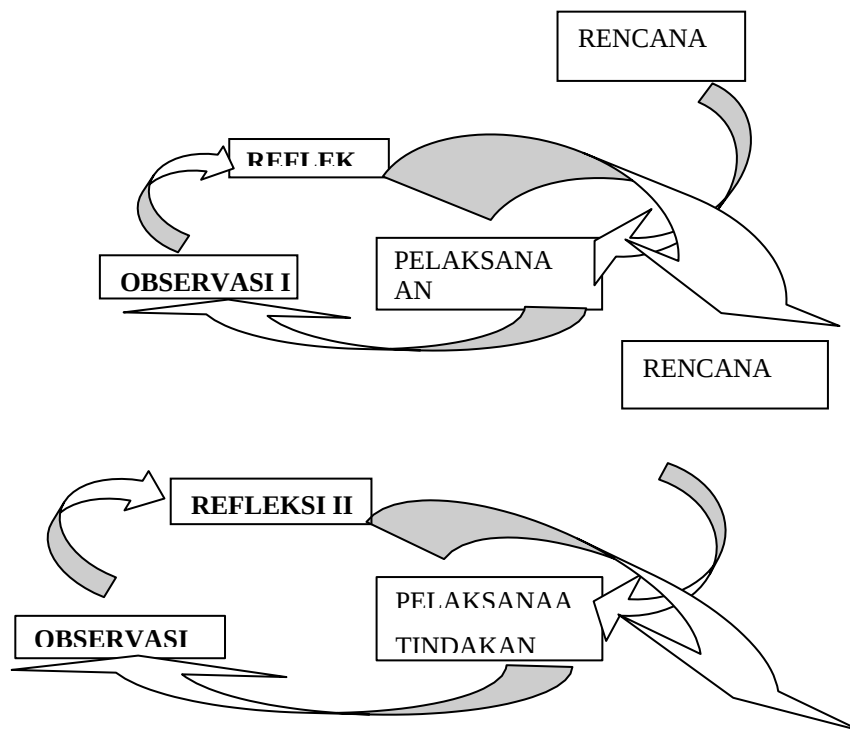
Kemampuan berhitung mulai kelompok kelompok bermain diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi serta dapat membentuk sikap anak secara logis, kritis, cermat dan kreatif dan disiplin pada diri anak dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut Fauziyah (2014) dalam penelitiannya membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan konsep permainan memberikan dampak yang baik pada potensi berhitung awal serta kecerdasan emosi anak. Sependapat dengan itu, Nugrahani dan Afshoch (2021) menyatakan bahwa kemampuan berhitung meningkatkan pengetahuan awal ilmu hitung, konsep angka, ruang, dan bisa menumbuhkan sikap rasional, responsif, serta inovatif pada diri anak. Sulastri (2023) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa melalui media permainan akan meningkatkan kemampuan membilang dan berhitung pada anak usia 4-5 tahun.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada kelompok A TK Dharma Wanita Sawojajar masih rendah. Hal ini terlihat dalam kegiatan anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan masih banyak anak belum mampu berhitung pada kegiatan pembelajaran mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hal ini disebabkan karena metode yang sering dipergunakan hanya tanya jawab dan media yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Guru terbiasa menggunakan jari dan kartu angka tidak mencocokkan dengan benda-benda yang ada di sekitar anak. Selain itu dalam untuk mengetahui kemampuan berhitung anak, guru sering menggunakan lembar kerja sehingga menjadikan anak kurang tertarik dan membosankan. Keadaan seperti ini tentu berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran selanjutnya dan terbukti dengan hampir satu semester anak masih mengalami kesulitan dalam kemampuan berhitung.

Sejalan dengan hal itu, terdapat penelitian terdahulu yang mengulas mengenai penggunaan media kelereng. Hasanah (2016) membuktikan bahwa kemampuan motorik halus dan kasar dapat dilatih menggunakan permainan tradisional seperti permainan kelereng. Wulansari, dkk (2021) dalam penelitiannya membuktikan bahwa penggunaan media kelereng mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Harahap, dkk (2023) memberikan penguatan bahwa permainan kelereng memberikan pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan ulasan dan permasalahan yang ada, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai penggunaan media kelereng. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan permainan kelereng yang telah dimodifikasi yakni permainan seluncur kelereng. Namun peneliti ingin mengkaji penggunaan kelereng untuk kemampuan berhitung atau kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Sawojajar menggunakan media seluncuran kelereng.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan sebagai rencana kegiatan pelaksanaan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suyanto (1997) yang dikutip Sutejo (2009: 22) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas pada hakikatnya merupakan bentuk kajian yang sistematis dan reflektif yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki proses pembelajaran. Tahap-tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Kegiatan penelitian dilaksanakan mulai 4-22 Januari 2023 di kelompok A TK Dharma Wanita Sawojajar Kec. Takeran. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, tiap siklus 2 jam pelajaran (tatap muka). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian di analisis menggunakan analisis data deskripsi. Hasil siklus dianalisis dan direfleksikan, jika hasilnya kurang dari 80% maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya dengan adanya perbaikan atau penyempurnaan. Adapun alur tahap pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa merespon media pembelajaran seluncuran kelereng. Penelitian menggunakan media seluncur kelereng ini dilakukan selama 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan.

1. Siklus 1

Siklus I dilakukan dengan menyampaikan materi pokok berhitung dengan media seluncuran kelereng dengan indikator: membilang banyak benda 1-10. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 4 Januari 2023. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas dimulai dari penyusunan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang memfokuskan pada materi pokok berhitung menggunakan media seluncuran kelereng dengan indikator: membilang banyak benda 1-10. Kemudian guru menyiapkan kelas sesuai dengan tema yang akan digunakan dan guru menyiapkan peralatan seluncuran kelereng dan kelereng. Dengan penerapan media ini, anak-anak diharapkan merasa senang dalam proses pembelajarannya. Hal ini dilakukan untuk menghemat tenaga dan waktu.

b. Pelaksanaan/ Tindakan

Berpedoman pada RKH yang telah disusun, guru melaksanakan siklus I yang memfokuskan pada materi pokok berhitung menggunakan media seluncuran kelereng dengan indikator: membilang banyak benda 1-10. Guru mengawali proses pembelajaran dengan mengkondisikan peserta didik dengan mengatur tempat agar tenang dan siap mengikuti pembelajaran. Guru memberikan apersepsi atau pengantar untuk menjelaskan materi agar siswa siap untuk menerima materi.

1) Kegiatan Awal

Guru menyiapkan RKH (Rencana kegiatan harian) yang dipakai pada hari itu setelah menyiapkan RKH guru menyiapkan alat peraga atau media yang digunakan untuk kegiatan berhitung dengan seluncuran kelereng. Anak-anak berbaris lalu disiapkan untuk masuk di

ruang kelas, kemudian berdoa dan bernyanyi di awal kegiatan. Guru memberikan apersepsi dengan bercerita tentang pengalaman yang berhubungan dengan tema hari ini dan melakukan tanya jawab dengan siswa.

2) Kegiatan Inti

Usai guru memberikan apersepsi, guru menjelaskan mengenai kegiatan berhitung dengan permainan seluncuran kelereng. Mengenalkan angka-angka dengan menggunakan gambar, memberikan contoh berhitung untuk dijadikan acuan anak dalam berhitung. Guru mengamati kemampuan anak dalam berhitung melalui penggunaan media seluncuran kelereng, memberikan dorongan, rangsangan, bimbingan apabila diperlukan sesuai dengan tingkat perkembangan anak, memberikan pujian terhadap kemampuan anak. Selanjutnya guru membentuk kelompok, dalam setiap kelompok terdiri dari 3-4 anak, kemudian guru mengajak siswa berhitung 1-10 dengan melihat jumlah kelereng yang diluncurkan dari media seluncuran dengan bimbingan guru secara kelompok dengan waktu 20 menit. Pada siklus I berhitung dengan media seluncuran kelereng ini dilaksanakan secara berkelompok dengan tujuan agar anak-anak lebih memahami tentang lambang bilangan 1- 10 dan cara mengurutkan angka 1- 10 yang benar, karena sebelumnya anak-anak jarang diajarkan berhitung dengan media tersebut di kelas. Aspek yang dinilai pada siklus satu diantaranya adalah (1) kebenaran, (2) ketepatan, dan (3) kelancaran.

3) Kegiatan akhir

Masuk dalam kegiatan akhir, guru mempersilahkan anak-anak untuk menceritakan pengalaman berhitung menggunakan media seluncuran kelereng kepada teman, tentang mengurutkan lambang bilangan, serta kesulitan yang dialami anak ketika berhitung dengan media seluncuran kelereng. Dalam berhitung dengan media seluncuran kelereng, anak terlihat begitu semangat tetapi belum terlihat aktif sehingga kemampuan berhitung anak dengan media seluncuran kelereng belum meningkat.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi meliputi: (1) keberanian, (2) ketepatan, dan (3) kelancaran Berdasarkan hasil observasi tentang kemampuan berhitung anak setelah mengikuti proses pembelajaran melalui media seluncuran kelereng ternyata perolehan nilai rata-rata siswa baru mencapai 67,5. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak masih dalam kategori "cukup", sehingga indikator kinerja yang mensyaratkan 80% siswa meningkat kemampuan berhitungnya yang Hz dengan aktivitas siswa dalam kategori tinggi pada lembar observasi belum berhasil.

d. Refleksi

Refleksi berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus I. Berdasarkan hasil refleksi ditemukan bahwa aktivitas anak dalam berhitung dengan media seluncuran kelereng belum maksimal. Masih ada anak yang tidak memperhatikan pada saat guru memberikan penjelasan. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil observasi kemampuan berhitung anak dengan permainan seluncuran kelereng, dan hasil rata-rata seluruh siswa pada lembar observasi baru mencapai 67,5. Mengacu hasil refleksi di atas maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan siklus II agar indikator kinerja dapat tercapai.

Tabel 1. Kemampuan Berhitung Siswa pada Siklus I

No	Nama	Aspek Yang Dinilai												Jml
		Keberanian				Kelancaran				Ketepatan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Hz			√				√				√		9
2	Rm			√				√				√		9
3	Rsv	√				√				√				3

4	Nz	√	√	√	3
5	Cel		√	√	9
6	Cdy		√	√	9
7	Dny	√		√	3
8	Hb	√		√	6
9	Rv	√		√	3
10	Kyz		√	√	9
11	Lt	√		√	6
12	Ltf	√		√	3
13	Msy		√	√	9
14	Fh	√		√	9
15	Ang	√		√	9
16	Rch		√	√	9
17	Dk	√		√	6
18	Vi	√		√	6
19	Str	√		√	6
20	Rik		√	√	9
Jumlah					135
Rata-rata					67,50

Siklus 1 nampak hasil belajar siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 67,50. Pada pembelajaran ini terdapat 10 siswa mendapatkan nilai 9, 5 siswa mendapatkan nilai 6, dan 5 siswa mendapatkan nilai 3. Pembelajaran di siklus ini sebagian besar siswa memiliki kemampuan yang baik.

2. Siklus II

Kegiatan siklus II peneliti menyampaikan materi pokok berhitung dengan menggunakan media seluncuran kelereng dengan indikator: membilang atau menyebut urutan bilangan. Pada siklus II penelitian dilaksanakan pada minggu 14 Januari 2023. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada siklus II, perencanaan penelitian tindakan kelas dimulai dari penyusunan Rencana Kegiatan Harian(RKH) yang memfokuskan pada materi pokok berhitung menggunakan media seluncuran kelereng dengan indikator: mengurutkan lambang bilangan, kesesuaian, atau urutan logis, kemudian guru menyiapkan peralatan untuk berhitung dengan media seluncuran kelereng sehingga anak-anak akan merasa senang dalam proses pembelajarannya. Hal ini dilakukan untuk menghemat tenaga dan waktu agar anak dapat bermain dengan aktif.

b. Pelaksanaan /Tindakan

Berpedoman pada RKH yang telah disusun, guru melaksanakan siklus II yang memfokuskan pada materi pokok berhitung dengan menggunakan media seluncuran kelereng dengan indikator: membilang banyak benda 1-10. Guru mengawali proses pembelajaran dengan mengkondisikan peserta didik dengan mengatur tempat agar tenang dan siap mengikuti pembelajaran. Guru memberikan apresiasi/pengantar untuk mengaitkan materi agar siswa siap untuk menerima materi.

1) Kegiatan awal

Guru menyiapkan RKH (Rencana kegiatan harian) yang dipakai pada hari itu setelah menyiapkan RKH guru menyiapkan peralatan untuk berhitung menggunakan seluncuran kelereng. RKH sudah siap pembelajaran sudah dapat dimulai. Pembelajaran diawali dengan anak berbaris di depan kelas dan dilanjutkan dengan kegiatan awal berdoa. Awal kegiatan dengan kegiatan bernyanyi dengan syair menghitung urutan lambang bilangan 1-10 guna merangsang kemampuan kognitif anak agar siswa semangat dalam kegiatan, dengan bernyanyi sederhana dalam waktu 10 menit kemudian guru memberikan apersepsi kepada siswa.

2) Kegiatan inti

Dalam kegiatan inti, usai memberikan apersepsi pada kegiatan awal, guru menjelaskan mengenai kegiatan berhitung dengan media seluncuran kelereng, mengenalkan angka-angka dengan menggunakan, memberikan contoh berhitung melalui media seluncuran kelereng untuk dijadikan acuan anak dalam berhitung, mengamati kemampuan anak dalam berhitung melalui media seluncuran kelereng, memberikan dorongan, rangsangan, bimbingan apabila diperlukan sesuai dengan tingkat perkembangan anak, memberikan pujian terhadap hasil karya anak. Pada siklus kedua Selanjutnya guru memberikan tugas secara individu, kemudian guru mengajak siswaberhitung.

Pada siklus II berhitung dengan media seluncuran kelereng ini dilaksanakan secara individu dengan tujuan agar anak-anak lebih memahami tentang lambang bilangan 1-10 dan cara mengurutkan angka 1-10 yang benar. Butir instrumen yang dinilai pada siklus II diantaranya adalah (1) kebenaran (2) kelancaran, dan (3) ketepatan.

3) Kegiatan akhir

Masuk dalam kegiatan akhir, guru mempersilahkan anak-anak untuk menceritakan pengalaman berhitung dengan permainan seluncuran kelereng bersama teman, tentang urutan lambang bilangan, menjumlahkan lambangbilangan yang dilakukan anak, serta kesulitan yang dialami anak ketika berhitung dengan media audivisual. Dalam kegiatan berhitung dengan permainan seluncuran kelereng siklus II, anak-anak terlihat begitu semangat dan aktif.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi meliputi: atas (1) kebenaran, (2) kelancaran, dan (3) ketepatan. Berdasarkan hasil observasi tentang kemampun berhitung anak setelah mengikuti proses pembelajaran melalui kegiatan berhitung dengan menggunakan media seluncuran kelereng, ternyata rata-rata persentase seluruh siswa pada lembar observasi siswa masih mencapai 60%, sehingga indikator kinerja yang mensyaratkan 80% siswa belum tercapai. Kemampuan berhitung anak setelah mengikuti proses pembelajaran yang melalui permainan seluncuran kelereng yang Havidzndai dengan aktivitas siswa dalam kategori tinggi di lembar observasi cukup berhasil. Dengan demikian masih perlu lagi dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan media seluncuran kelereng untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelompok A TK Dharma Wanita Sawojajar Tahun Pelajaran 2022/2023 pada siklus II belum mengalami peningkatan yang cukup signifikan dan masih perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan rata-rata nilai seluruh siswa pada lembar observasi sebesar 67, 50 pada siklus I dan 75,00 pada disiklus II. Oleh karena itu, siklus II belum memenuhi indikator keberhasilan dalam penenlitian tindakan kelas ini sehingga perlu siklus selanjutnya.

Tabel 2. Kemampuan Berhitung Siswa pada Siklus II

No	Nama	Aspek Yang Dinilai												Juml.
		Keberanian				Kelancaran				Ketepatan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Hz			√				√				√		9
2	Rm			√				√				√		9
3	Rsy			√				√				√		9
4	Nz		√				√				√			6
5	Cel			√				√				√		9
6	Cdy			√				√				√		9
7	Dny	√				√				√				6
8	Hb		√				√				√			9
9	Rv			√				√				√		9
10	Kvz			√				√				√		9

No	Nama	Aspek Yang Dinilai												Juml.
		Keberanian				Kelancaran				Ketepatan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
11	Lt		√				√				√			6
12	Ltf	√				√				√				3
13	Msy			√				√				√		9
14	Fh			√				√				√		9
15	Ang			√				√				√		9
16	Rch			√				√				√		9
17	Dk		√				√				√			6
18	Vi		√				√				√			6
19	Str		√				√				√			6
20	Rik			√				√				√		9
Jumlah														150
Rata-rata														75,00

Siklus II terjadi peningkatan hasil belajar. Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus II adalah 75. Hal tersebut menandakan adanya peningkatan, karena pada siklus I nilai rata-rata sebesar 6,75. Siswa yang mengumpulkan nilai 9 berjumlah 13 siswa, nilai 6 berjumlah 6 siswa, dan nilai 3 berjumlah 1 siswa.

3. Siklus III

Kegiatan pada siklus III, peneliti menyampaikan materi pokok berhitung dengan menggunakan media seluncuran kelereng dengan indikator: membilang banyak benda 1-10. Siklus III dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 22 Januari 2023. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus III meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Aktivitas siklus III, perencanaan penelitian tindakan kelas dimulai dari penyusunan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang memfokuskan pada materi pokok berhitung menggunakan media seluncuran kelereng dengan indikator: membilang banyak benda 1-10. Guru menyiapkan peralatan untuk berhitung dengan media seluncuran kelereng sehingga anak-anak akan merasa senang dalam proses pembelajarannya. Hal ini dilakukan untuk menghemat tenaga dan waktu agar anak dapat bermain dengan aktif.

b. Pelaksanaan

Berpedoman pada RKH yang telah disusun, guru melaksanakan siklus III yang memfokuskan pada materi pokok berhitung dengan menggunakan media seluncuran kelereng dengan indikator: mengurutkan lambang bilangan, kesesuaian, atau urutan logis. Guru mengawasi proses pembelajaran dengan mengkondisikan peserta didik dengan mengatur tempat agar tenang dan siap mengikuti pembelajaran. Guru memberikan apresiasi/pengantar untuk mengaitkan materi agar siswa siap untuk menerima materi.

1) Kegiatan awal

Guru menyiapkan RKH (Rencana kegiatan harian) yang dipakai pada hari itu setelah menyiapkan RKH guru menyiapkan peralatan untuk berhitung menggunakan seluncuran kelereng. RKH sudah siap pembelajaran sudah dapat dimulai. Pembelajaran diawali dengan anak berbaris di depan kelas dan dilanjutkan dengan kegiatan awal berdoa. Awal kegiatan dengan kegiatan bernyanyi dengan syair menghitung urutan lambang bilangan 1-10 guna merangsang kemampuan kognitif anak agar siswa semangat dalam kegiatan, dengan bernyanyi sederhana dalam waktu 10 menit kemudian guru memberikan apersepsi kepada siswa.

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti, Usai memberikan apersepsi pada kegiatan awal, guru menjelaskan mengenai kegiatan berhitung dengan media seluncuran kelereng, mengenalkan angka-angka dengan menggunakan, memberikan contoh berhitung melalui media seluncuran kelereng

untuk dijadikan acuan anak dalam berhitung, mengamati kemampuan anak dalam berhitung melalui media seluncuran kelereng, memberikan dorongan, rangsangan, bimbingan apabila diperlukan sesuai dengan tingkat perkembangan anak, memberikan pujian terhadap hasil karya anak. Pada siklus kedua Selanjutnya guru memberikan tugas secara individu, kemudian guru mengajak siswa berhitung. Pada siklus III berhitung dengan media seluncuran kelereng ini dilaksanakan secara individu dengan tujuan agar anak-anak lebih memahami tentang lambang bilangan 1-10 dan cara mengurutkan angka 1-10 yang benar. Butir instrumen yang dinilai pada siklus III diantaranya adalah (1) keberanian, (2) kelancaran, dan (3) ketepatan.

3) Kegiatan akhir

Masuk dalam kegiatan akhir, guru mempersilahkan anak-anak untuk menceritakan pengalaman berhitung dengan permainan seluncuran kelereng bersama teman, tentang urutan lambang bilangan, menjumlahkan lambang bilangan yang dilakukan anak, serta kesulitan yang dialami anak ketika berhitung dengan media audiovisual. Dalam kegiatan berhitung dengan permainan seluncuran kelereng siklus III, anak-anak terlihat begitu semangat dan aktif.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi meliputi: (1) keberanian, (2) kelancaran, dan (3) ketepatan. Peningkatan terjadi pada tingkat kemampuan berhitung anak menggunakan media seluncuran kelereng dalam proses pembelajaran tersebut. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan rata-rata persentasi seluruh siswa pada lembar observasi sebesar 50% di siklus I, siklus II sebesar 60% dan 90% pada siklus III. Oleh karena itu, pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini sehingga tidak perlu siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan media seluncuran kelereng untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak menggunakan media seluncuran kelereng pada siswa kelompok A TK Dharma Wanita Sawojajar Tahun Pelajaran 2022/2023 pada siklus III ternyata sudah mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Tabel 3. Kemampuan Berhitung Siswa pada Siklus III

No	Nama	Aspek Yang Dinilai												Jml.
		Keberanian				Kelancaran				Ketepatan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Hz			√				√				√		9
2	Rm			√				√				√		9
3	Rsy			√				√				√		9
4	Nz			√				√				√		9
5	Cel			√				√				√		9
6	Cdy			√				√				√		9
7	Dny		√					√				√		6
8	Hb			√				√				√		9
9	Rv			√				√				√		9
10	Kyz			√				√				√		9
11	Lt			√				√				√		9
12	Ltf		√					√				√		6
13	Msy			√				√				√		9
14	Fh			√				√				√		9
15	Ang			√				√				√		9
16	Rch			√				√				√		9
17	Dk			√				√				√		9
18	Vi			√				√				√		9

19	Str	✓	✓	✓	9
20	Rik	✓	✓	✓	9
Jumlah					171
Rata-rata					85,50

Siklus III, terdapat peningkatan kembali. Jika siklus II nilai rata-ratanya berjumlah 75, pada siklus III nilai rata-rata mengalami peningkatan yakni 85,5. Selain itu jumlah siswa yang mendapatkan nilai 9 mengalami peningkatan juga. Pada siklus ini jumlah siswa yang mendapatkan nilai 9 berjumlah 18 siswa, siswa yang mendapatkan nilai 6 berjumlah 2 siswa, dan pada siklus ini tidak ada siswa yang mendapatkan nilai 3.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, II, dan III menunjukkan bahwa penerapan media seluncuran kelereng untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A TK Dharma Wanita Sawojajar Tahun Pelajaran 2022/2023 dinyatakan meningkat. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas siswa serta peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus III yang mengalami peningkatan dari siklus I dan II. Kemampuan berhitung anak menggunakan media seluncuran kelereng anak pada siklus I dan II tergolong sedang atau cukup. Kemampuan berhitung dengan media seluncuran kelereng tersebut dapat dilihat dari keaktifan dan semangat anak dalam mengikuti kegiatan berhitung. Pada siklus I dan II kegiatan berhitung anak menggunakan media seluncuran kelereng dilakukan secara berkelompok, sehingga Siswa cenderung kurang bersemangat karena dalam setiap menyebutkan bilangan bukan berasal dari imajinasinya sendiri, melainkan dari hasil kerja kelompok. Selain itu anak juga belum bisa memperhatikan penjelasan guru secara detail. Faktor lain yang masih perlu ditingkatkan adalah pengenalan angka dan pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak menggunakan seluncuran kelereng yang belum optimal sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar. Secara umum, persentase pada siklus I rata-rata 67,50 dan siklus II rata-rata 75,00, hal ini termasuk dalam kategori cukup sehingga belum mencapai indikator keberhasilan.

Kekurangan pada siklus I dan II tersebut, mendasari guru mendesain pembelajaran pada siklus III secara lebih berinovasi. Fokus dari siklus III adalah guru lebih mengoptimalkan pembelajaran dengan model kegiatan berhitung dengan media seluncuran kelereng secara individu agar siswa dapat meningkatkan keberaniannya dalam berekspresi sesuai dengan imajinasi dan keinginannya sendiri dalam membilang dan menunjukkan lambang bilangan secara sederhana dengan menggunakan media seluncuran kelereng. Guru memberikan dorongan atau semangat sehingga siswa lebih termotivasi dalam meningkatkan kemampuan berhitungnya. Berdasarkan hasil analisis berhitung dengan media seluncuran kelereng anak dalam siklus III mengalami peningkatan. Rata-rata siklus III sebesar 85,50 dan termasuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajarsiswa pada siklus III sudah memenuhi indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu siswa mampu memecahkan masalah dan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media seluncuran kelereng.

Terdapat penelitian lain demi memperkuat hasil ulasan pada penelitian ini. Asnita (2013) dalam penelitiannya yang terdiri dari 2 siklus, menyatakan bahwa penggunaan permainan lempar kelereng akan meningkatkan kemampuan berhitung anak. Yulidawati (2013) melakukan penelitian serupa. Hasil penelitiannya yakni adanya peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan golong kelereng. Sependapat dengan hal itu Wati (2014) dalam penelitiannya melalui permainan tangga kelereng, mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak yakni melebihi kriteria KKM. Pada penelitiannya kemampuan anak berkembang sebesar 93%. Pratiwi dan Pujiastuti (2020) dalam penelitiannya membuktikan bahwa menggunakan permainan kelereng dalam pembelajaran matematika/berhitung selain mengembangkan kemampuan kognitif juga mampu mengembangkan pendidikan karakter dan pembelajaran berbasis budaya. Sentaningrum (2021) melakukan penelitian tindakan kelas selama 2 siklus. Siklus pertama mendapatkan hasil terjadi peningkatan kemampuan berhitung sebanyak 70%. Siklus kedua kemampuan berhitungnya menjadi 80%. Oleh karena itu penelitian mampu membuktikan bahwa penggunaan media kelereng mampu meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak. Penelitian Fithriyanti (2021) menyatakan hal serupa. Melalui permainan kelereng membuat anak belajar

menghitung objek nyata dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan. Misrawati (2022) dalam penelitiannya selama dua siklus menyatakan bahwa menggunakan permainan kelereng mampu meningkatkan kemampuan berhitung mencapai kategori berkembang sangat baik sebesar 44% atau sebanyak 8 dari 17 anak. Berdasarkan hasil penelitian dan ulasan penelitian terdahulu, maka penelitian ini dikatakan berhasil. Penggunaan media seluncuran kelereng mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan perubahan kemampuan berhitung anak melalui media seluncuran kelereng pada siklus I terdapat 10 anak dalam kategori baik, 5 anak dalam kategori cukup, 5 anak dalam kategori kurang, sedangkan pada siklus II terdapat 12 anak dalam kategori baik, 6 anak dalam kategori cukup, dan 2 dalam kategori kurang. Sedangkan pada siklus III ada peningkatan kemampuan berhitung siswa melalui penggunaan media seluncuran kelereng. Hal ini dibuktikan ada 18 siswa telah mencapai kategori baik, 2 siswa mencapai kategori cukup dan sudah tidak ada siswa yang belum bisa berhitung dan mengenal bilangan 1-10. Dari penelitian ini juga dapat dilihat terjadi peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak dalam menyebutkan banyak benda 1-10 melalui media seluncuran kelereng di kelompok A TK Dharma Wanita Sawojajar Tahun Ajaran 2022/2023, dengan demikian nilai rata-rata tersebut telah mencapai target yang diharapkan peneliti. Saran untuk penelitian selanjutnya yakni mengkaji mengenai penggunaan media seluncuran kelereng dikombinasikan dengan pembelajaran lain. Sehingga media bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berbagai pembelajaran yang ada di Taman Kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rohani. 2014. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnita. 2013. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Lempar Kelereng di TK IPHI Payakumbuh". *Skripsi. Universitas Negeri Padang*.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Fauziyah, N. 2014. "Pengaruh Permainan Balok dan Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Ditinjau dari Kesiapan Sekolah Siswa TK B Paud Insan Fathonah Bejen Karanganyar". Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fithriyanti, Nurul dan Risma Nugrahani. 2021. "Pengaruh Permainan Tradisional Kelereng Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini". *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 6, No.1 (2021), Hal. 471-475.
- Harahap, SNH, dkk. 2023. "Pengaruh Permainan Kelereng dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, Vol.5, No.1, Tahun 2023.
- Hasan, Maimunah. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasanah, Uswatun. 2016. "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5, Edisi 1, Juni 2016.
- Lubis, A. Naashir M Tuah dan Wahyu Widada. 2020. "Kemampuan *Problem Solving* Siswa Melalui Model Pembelajaran Matematika Realistik Berorientasi Etnomatematika Bengkulu" *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, Vol.5, No.1, Hal. 127-33.
- Misrawati, dkk. 2022. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Tradisional (Kelereng) Pada Anak Kelompok B di TK TGK Chik Gogo Kecamatan Padang Tiji Kabupaten Pidie". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol. 3, No. 2, Juni 2022.

- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Nugrahani, R. Dan T. Afshoch. 2021. "Penerapan Mendia Tutup Botol untuk Mengenal Konsep Bilangan 1-10 pada Anak Kelompok A KB Manbaul Huda Desa Kunir Kec. Plumpang Kab. Tuhan Tahun Pelajaran 2019/2020". *Prosiding Seminar Nasional PPM*, Vol. 5, No. 2, Pages 2017-220.
- Pratiwi, Jhenny Windya dan Heni Pujiastuti. 2020. "Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng". *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, Vol.5, No. 2. Tahun 2020.
- Rohani, Ahmad. 2014. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sentaningrum, Cherin Rahma Imaniar. 2021. "Bermain Kelereng Dan Petak Umpat dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di RA Insan Cendekia Ngunjung Maospati". *Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*.
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sulastrri, dkk. 2023. "Penerapan Permainan Tutup Botol terhadap Kemampuan Membilang Anak Usia Dini". *Journal of Education Research*, Vol. 4, No. 2 (2023).
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana.
- Sutejo. 2009. *Cara Mudah Menulis Penelitian Tindakan Kelas Mencari Akar, Sukses Belajar*. Yogyakarta: PustakaFelica.
- Wati, Linda. 2014. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tangga Kelereng di Taman Kanak-kanak An-Nur Lubuak Malako Solok Selatan. *Skripsi. Universitas Negeri Padang*.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gafa Media.
- Wulansari, Intan, dkk. 2021. "Pembelajaran Media Visual Permainan Kelereng Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus pada Kelompok B". *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, Vol. 4, No. 1 (2021).
- Yulidawati. 2013. "Peningkatakn Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Golong Kelereng di PAUD Aisyiyah Kecamatan Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan". *Skripsi. Universitas Negeri Padang*.
- Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Zaman, Badru. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zuriah, Nurul . 2006. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan: Teori - Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.