

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN
ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN MEMANCING
ANGKA DI TK MASJID JAMI' BINTARO JAYA**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:
Sadiah
NIM : 19022005

PROGRAM PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM DARUNNAJAH
JAKARTA
2022/2023

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun dari bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan nama, kaidah dan etika penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari skripsi ini bukan hasil dari karya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, 23 juni 2023

Sadiah

ABSTRAK

SADIAH 19022005, *Permainan Memancing Angka Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Masjid Jami' Bintaro Jaya*. Skripsi : Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Sekolah Tinggi Agama Islam Darunnajah Jakarta 2023, halaman, gambar, tabel, grafik, lampiran.

Permainan Memancing Angka sebagai media pembelajaran matematika permulaan merupakan pemanfaatan alat dan bahan untuk proses pembelajaran matematika permulaan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih kreatif bagi anak dan guru. Hasil dari kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun di Tk Masjid Jami' Bintaro Jaya, pada siklus I kemampuan anak mencapai 56%, kemudian terjadi peningkatan yang sangat signifikan peserta didik mencapai 79,18%.

Kata kunci : *Permainan Memancing Angka Sebagai Media Pembelajaran Kemampuan Matematika Permulaan Anak*.

Pembimbing : 1. Dr. Sri Nurlaily, M. Pd.

2. Pipit Nuri Mulyaningtias, S.Pd.I., M.Psi

Daftar Pustaka : Tahun 2009s.d 2023

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang disusun oleh :

Nama : Sadiah

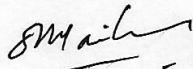
Nim : 19022005

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
(PIAUD)

Judul : Meningkatkan Kemampuan Matematika
Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui
Permainan Memancing angka Di Tk Masjid
Jami' Bintaro Jaya

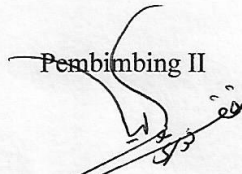
Jakarta, 23 juni 2023

Pembimbing I



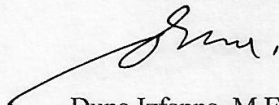
Dr. Sri Nurlaily, M.Pd

Pembimbing II



Pipit Nuri Mulyaningtias, S.Pd.I., M.Psi

Mengetahui Ketua Program Studi



Duna Izfanna, M.Ed., Ph.D

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “ Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Memancing Angka Di Tk Masjid Jami’ Bintaro Jaya “ telah diuji dalam sidang munaqosah Universitas Darunnajah Jakarta pada, Sabtu 4 Agustus 2023


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Strata I (SI) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Jakarta, 4 Agustus 2023

Sidang Munaqosah

Ketua

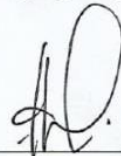
Merangkap Anggota



Duna Izfanna, M.Ed.,Ph.D

Sekretaris

Merangkap Anggota



Delpa Firdaus, M.H.

Penguji I



Arie Rijanti, M.Pd

Penguji II



Hapsa Kamarudin, M.Pd

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kami ucapkan kehadiran Allah SWT, atas berkat izin dan petunjuk-Nya sehingga penyusunan proposal ini dapat tersusun dengan baik dan dapat menyelesaikannya, serta sholawat dan salam kami hadiahkan untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia ke zaman yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini penulis susun dalam rangka memenuhi tugas dan melengkapi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Adapun judul skripsi ini adalah “Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia 5 – 6 tahun Melalui Permainan Memancing Angka Di Tk Masjid Jami’ Bintaro Jaya“. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Duna Izfana, M. Ed.,Ph.D selaku ketua STAIDA Jakarta.
2. Bapak M. Irfanudin Kurniawan, M.Aq selaku wakil ketua I Bidang Akademik STAIDA Jakarta.
3. Bapak H. Hendro Risbiantoro, M.S selaku wakil ketua III bidang Kerjasama dan kemahasiswaan STAIDA Jakarta.
4. Ibu Pipit Nuri Mulyaningtias, S.Pd.I., M.Psi selaku ketua PRODI Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dosen pembimbing II beserta Ibu Delpa Firdaus, M.H. selaku sekretaris program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAIDA Jakarta.

5. Ibu Dr. Sri Nurlaily, M. Pd. Selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya, serta mencurahkan pikiran serta tenaganya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan yang sangat berguna sejak awal penyusunan dan penulisan hingga terselesaikan skripsi ini.
6. Seluruh dosen program studi PIAUD yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis dan pelayanan sehingga studi ini dapat selesai.
7. Ibu Sadiyah Nur Bar selaku kepala sekolah Tk Masjid Jami' Bintaro Jaya yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian, sehingga penulis dapat melakukan penelitian dengan baik.
8. Ibunda tercinta, suami tercinta, kakak dan adik tercinta, beserta keluarga besar dan sahabat seperjuangan mahasiswi PIAUD angkatan 2019, yang telah memberikan pelajaran, dukungan dan do'a terbaiknya dalam penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, untuk itu kepada pembaca diharapkan dapat memberikan kritik maupun saran yang membangun bagi penulis.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jakarta 10 februari 2023

Penulis

Sadiyah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Penelitian	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kemampuan Matematika Permulaan	10
B. Permainan Memancing Angka	23
C. Penelitian Relevan	28
D. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Tempat dan Waktu Penelitian	36
B. Metode Penelitian	38
C. Definisi Konseptual dan Operasional	40
D. Prosedur Penelitian Tindakan	43

E. Kriteria Keberhasilan Tindakan	49
F. Sumber Data	50
G. Teknik Pengumpulan Data	51
H. Tehnik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan Hasil Penelitian	112
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	118
A. Simpulan	118
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Penelitian Tindakan Kelas Model spiral Kemmis dan Taggart	39
Gambar 3.2. Komponen Dalam Analisis Data	58
Gambar 4.1. Tk Masjid Jami' Bintaro Jaya	59
Gambar 4.2. Kegiatan Pembuka Pembelajaran TK MJB	63
Gambar 4.3. Kegiatan Pembelajaran TK MJB	65
Gambar 4.4. Media Pembelajaran Matematika Permulaan	74
Gambar 4.5. Anak Melakukan Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan, Penjumlahan	74
Gambar 4.6. Anak Melakukan Kegiatan Konsep Bilangan dan Penjumlahan	77
Gambar 4.7. Anak Melakukan Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan dan Penjumlahan	78
Gambar 4.8. Anak Melakukan Kegiatan Konsep Bilangan dan Konsep Penjumlahan	79
Gambar 4.9. Anak Melakukan Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan, Penjumlahan	80
Gambar 4.10. Anak Melakukan Kegiatan Memancing Konsep Bilangan dan Penjumlahan dan Berhitung	89

Gambar 4.11. Anak Melakukan Kegiatan Memancing Konsep Bilangan dan Penjumlahan	90
Gambar 4.12. Anak Melakukan Kegiatan Memancing Konsep Bilangan dan Penjumlahan	91
Gambar 4.13. Anak Melakukan Kegiatan Memancing Konsep Bilangan dan Penjumlahan	92
Gambar 4.14. Anak Melakukan Kegiatan Memancing Konsep Bilangan dan Penjumlahan	93

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jadwal Rencana Kegiatan	37
Tabel 3.2. Perencanaan Tindakan Siklus I	46
Tabel 3.3. Perencanaan Tindakan Siklus II	46
Tabel 3.4. Sumber Data	50
Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen Peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan	52
Tabel 3.6. Kisi-kisi Instrumen Wawancara	52
Tabel 3.7. Pertanyaan Untuk Anak	54
Tabel 4.1. Sarana dan Prasarana Tk Masjid Jami' Bintaro Jaya	60
Tabel 4.2. Pendidik Tk Masjid Jami' Bintaro Jaya	61
Tabel 4.3. Data Kemampuan Matematika Permulaan anak Usia 5-6 Tahun di Tk Masjid Jami' Bintaro Jaya	65
Tabel 4.4. Kriteria Penilaian Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	67
Tabel 4.5. Kegiatan Siklus I	70
Tabel 4.6. Hasil Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Tk Masjid Jami' Bintaro Jaya Siklus I.	82
Tabel 4.7. Kegiatan Siklus II	87

Tabel 4.8. Data Peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Pada Siklus I dan Siklus II	94
Tabel 4.9. Hasil Peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklusu II	96
Tabel 4.10. Data Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5- 6 Tahun Siklus I dan Siklus II	101
Tabel 4.11. Data Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5- 6 Tahun Siklus I	106
Tabel 4.12. Data Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5- 6 Tahun Siklus II	110

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Grafik persentase skor hasil kemampuan matematika permulaan pra siklus.	68
Grafik 4.2. Grafik persentase skor hasil kemampuan matematika permulaan siklus I.	83
Grafik 4.3. Grafik persentase skor hasil kemampuan matematika permulaan pra siklus dan siklus I	84
Grafik 4.4. Grafik persentase skor hasil kemampuan matematika permulaan siklus II	96
Grafik 4.5. Grafik persentase skor hasil kemampuan matematika permulaan siklus I dan siklus II	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak adalah masa yang tepat untuk belajar banyak hal. Pada masa itu mereka memiliki banyak ketertarikan dan minat, serta sedang berada di masa tumbuh kembang yang pesat. Banyak hal perlu dibekali untuk anak, baik melalui peran orangtua maupun peran guru di sekolah. Hal itu dapat dilakukan saat anak berada pada usia dini. Banyak hal yang bisa dipelajari, salah satunya adalah belajar berhitung.¹

Proses berpikir dengan melakukan kegiatan terhadap anak dengan dunia sekitarnya melalui alat perasa (mata, hidung, telinga, kulit, dan lidah), sehingga menjadikan seorang anak menjadi lebih mengerti secara keseluruhan adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan matematika. Pengetahuan tentang pemikiran dapat diperoleh oleh anak dengan sangat baik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh anak dalam mengembangkan kemampuan panca indra anak tersebut menjadi lebih baik.

Belajar berhitung masuk ke dalam kemampuan matematika. Paling mengatakan bahwa matematika merupakan sebuah cara yang digunakan untuk menggali jawaban pada masalah yang dihadapi oleh manusia, dimana cara itu mempergunakan informasi juga

¹ Undang - undang no 65 tahun 2015 tentang *pedoman stimulasi kognitif pada anak berbasis kecerdasan majemuk* pasal 2

pengetahuan berhitung, dan pemikiran manusia itu sendiri.² Kemampuan matematika sangat penting untuk dimiliki, sebab kemampuan itu akan sangat berguna di setiap sendi kehidupan.

Kemampuan matematika sangat penting untuk diajarkan sejak usia dini. Bahwa masa usia dini adalah masa di mana awal diletakkannya fondasi untuk tumbuh kembang anak. Sebab apa yang diterima anak pada usia dini, akan sangat berpengaruh dan turut andil untuk tumbuh kembang selanjutnya.³ Sehingga perlu sangat diperhatikan apa yang diterima dan didapat oleh anak saat usia dini.

Kemampuan matematika pada anak usia dini dapat dimulai dari matematika permulaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan bahwa matematika permulaan adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapi anak dalam kesehariannya. Maka Tujuan dari matematika permulaan ini untuk membantu anak dalam tiap kondisi di kesehariannya, yang membutuhkan pemikiran dan juga perhitungan sederhana agar nantinya anak usia dini lebih memahami konsep matematika tersebut.⁴

Salah satu ciri yang dimiliki seorang anak usia dini biasanya bermasalah dalam sikap dan pola pikir pada rentan waktu yang cukup lama, maka dari itu seorang guru harus dapat mengalihkan perhatian kepada anak agar anak tersebut dapat memahami pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan oleh anak tersebut, sehingga seorang anak dapat

² Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd. *metode pengembangan matematika anak usia dini*. Hal 24

³ Suyadi, Mpd(2013) *konsep dasar paud* (PT REMAJA ROSDA KARYA) h. 1

⁴ Dr. Setiyo Utoyo MPD, Op. Cit., 28

mengoptimalkan pemahaman anak tersebut terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru dan anak bisa lebih tertarik oleh pembelajaran yang diberikan oleh guru tersebut.⁵

Berbagai media yang dibutuhkan untuk pendidikan anak usia dini harus lebih kreatif dan menyenangkan salah satunya melalui kegiatan permainan yang sangat menarik dan tidak monoton. Oleh karena itu permainan salah satu cara yang kreatif untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini karena permainan adalah suatu kegiatan yang sangat disukai oleh anak – anak dimana pembelajaran anak usia dini melalui bermain sambil belajar.

Ada beberapa permainan yang dapat mengembangkan pembelajaran berhitung salah satunya melalui permainan memancing angka. Karena permainan ini sangat menyenangkan dan juga sangat disukai oleh anak usia dini dan mereka sangat familiar dengan permainan tersebut, oleh sebab itu permainan memancing angka dapat melatih konsep pembelajaran berhitung bagi anak usia dini karena anak – anak sangat menyukai permainan tersebut.

Media pembelajaran yang kreatif diperlukan untuk menggugah rasa ingin belajar dan rasa ingin tahu anak. Anak usia dini biasanya mempunyai masalah pada konsentrasi, sehingga dengan media permainan diharapkan dapat mengoptimalkan dan juga menstimulus konsentrasi anak.⁶ Media permainan yang dipilih di dalam penelitian

⁵ Sofia Hartati, (2015), *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas), h.11

⁶ Dr. Setiyo Utoyo MPD dalam *Metode Pengembangan Matematika AUD* hal.111

ini adalah permainan memancing angka. Permainan memancing angka cukup mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Permainan memancing angka cukup familiar untuk dimainkan oleh anak-anak usia dini. Selain itu, permainan ini cukup mudah ditemukan di lingkungan. Alat-alat dan bahan permainan juga cukup terjangkau untuk para guru. Sehingga permainan ini diharapkan dapat membantu guru sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman anak dalam mengetahui dan memahami konsep bilangan dan berhitung.

Hasil dari observasi awal yang peneliti dapatkan dalam pembelajaran di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya terhadap kemampuan matematika permulaan anak, dapat di temukan bahwa jumlah anak 22 orang, terdapat 12 anak tidak mampu mengenal angka dan bilangan, menyelesaikan penjumlahan angka dengan tulisan, serta menjawab pertanyaan guru terkait penjumlahan secara lisan. 10 anak tidak mampu mengenal angka dan bilangan serta menjawab pertanyaan guru terkait penjumlahan secara lisan.⁷

Pembelajaran pada TK Masjid Jami' Bintaro Jaya pada saat ini masih menggunakan pembelajaran yang monoton yang diajarkan guru kepada anak-anak TK Masjid Jami' Bintaro Jaya, sehingga kemampuan berhitung anak-anak tersebut masih kurang, maka dari itu peneliti akan menggunakan permainan memancing angka agar

⁷ Observasi catatan lapangan hasil pra penelitian, tanggal 6 Februari 2023 TK Masjid Jami' Bintaro Jaya

pembelajaran lebih menyenangkan oleh anak-anak TK Masjid Jami' Bintaro Jaya.

Penelitian dilakukan pada anak-anak usia dini di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya. Kemampuan matematika yang ingin ditingkatkan pada anak-anak di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya adalah pengenalan angka atau bilangan dan kemampuan berhitung penjumlahan. Hal ini dilakukan karena masih kurangnya pengetahuan anak-anak di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya, terhadap konsep bilangan dan juga hitungan. Sehingga masih dibutuhkannya peningkatan untuk mencapai pengetahuan yang sempurna.

Sejalan dengan itu sebagaimana yang ada dalam ayat Al-Qur'an yang menjelaskan betapa pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari. Al-Qur'an telah memberikan petunjuk hal-hal penting yang terkait dengan matematika yang perlu dipelajari oleh manusia adapun beberapa contohnya yaitu tentang operasi bilangan (penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) adapun ayat yang menjelaskannya yaitu: Q. S Al Baqarah ayat 196 (tentang operasi hitung)

فَمَنْ تَمَتَّعَ بِالْعُمْرَةِ إِلَى الْحَجِّ فَمَا اسْتَيْسَرَ مِنَ الْهَدْيِ فَمَنْ لَمْ
يَجِدْ فَصِيَامَ ثَلَاثَةِ أَيَّامٍ فِي الْحَجِّ وَسَبْعَةٍ إِذَا رَجَعْتُمْ ۗ تِلْكَ عَشْرَةٌ كَامِلَةٌ

Maka barang siapa mengerjakan umrah sebelum haji, dia wajib (menyembelih) hadyu yang didapat. Tetapi jika dia tidak mendapatkan nya, maka dia (wajib) berpuasa tiga hari dalam musim

haji dan tujuh hari setelah kamu kembali. Itu seluruhnya sepuluh hari.⁸

Ayat tersebut memberikan pengetahuan bahwa betapa pentingnya kita mempelajari matematika agar dalam kehidupan sehari-hari kita dapat menggunakan pengetahuan tersebut untuk berhitung dalam berbagai aspek kehidupan.

B. Batasan Penelitian

Pemaparan pada latar belakang, maka disimpulkan bahwa permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah cara meningkatkan pengetahuan anak usia dini dengan permainan memancing angka pada anak-anak di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya. Dimana pemahaman yang dituju adalah (1) pengenalan angka atau bilangan (2) kemampuan konsep penjumlahan.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak usia dini di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya terhadap matematika permulaan?
2. Apakah kemampuan matematika permulaan anak usia dini di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya dapat ditingkatkan setelah menggunakan permainan memancing angka?

⁸ Model pengenalan matematika melalui permainan kreatif hal 11 *PP PAUD dan DIKMAS JAWA BARAT 2016*

D. Tujuan Penelitian

1. Bagaimana peningkatan kemampuan matematika permulaan anak usia dini di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya.
2. Metode permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak usia dini di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya.

E. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, dari penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan ilmu khususnya dalam bidang pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Dengan penelitian ini dapat memberi tahu bagaimana cara meningkatkan kemampuan matematika permulaan khususnya pada kemampuan berhitung, selain itu dapat dijadikan referensi bagi penelitian relevan dimasa yang akan datang.

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pandangan dan juga pembelajaran bagi peneliti untuk memahami cara meningkatkan kemampuan berhitung anak, dengan media permainan memancing angka.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk lembaga dalam upaya memvariasikan model pembelajaran anak, dalam upaya meningkatkan kephahaman matematika anak di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya.

c. Bagi Guru dan Orang Tua

Sebagai referensi dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran berhitung dan dapat menemukan ide atau gagasan yang baru.

d. Bagi Anak

Anak menemukan cara mudah tentang pembelajaran matematika, khususnya berhitung, sehingga mampu dapat mengasah kemampuan otak melalui permainan memancing angka.

F. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan dan perumusan masalah, manfaat hasil penelitian, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN TEORI

Bab ini berisi tentang kemampuan matematika permulaan, karakteristik matematika permulaan, permainan memancing angka. Dan akibat yang terjadi pada pengaruh tersebut dalam bermain memancing angka terhadap kemampuan matematika permulaan di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian tindakan, kriteria keberhasilan tindakan, sumber data, tindakan pengumpulan data, teknik pengumpulan data, validasi data, teknik analisis data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum tempat penelitian, deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari serangkaian pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saran-saran untuk disampaikan kepada obyek penelitian atau bagi penelitian selanjutnya

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Matematika Permulaan

1. Pengertian Matematika Permulaan

Matematika pada hakikatnya memiliki pengertian yang luas, tidak hanya dapat dipahami sebagai perhitungan. Ada beberapa definisi mengenai matematika, diantaranya adalah (1) matematika merupakan sebuah pengetahuan yang tersusun, yang mana didalamnya dari segi sifat dan teori dibuat berdasarkan kesimpulan pada unsur-unsur yang terdefiniskan maupun tidak, dan berdasarkan pembenaran tanpa pembuktian, sifat, serta teori yang sudah dibuktikan kebenarannya, (2) matematika merupakan perwujudan simbol mengenai berbagai ide dengan digunakannya istilah yang artikan secara cermat, jelas, dan akurat, (3) matematika merupakan sebuah seni, berupa keterurutan dan keharmonisan yang dapat dinikmati keindahannya.⁹

Sejalan dengan itu, bahwa matematika merupakan pengetahuan tentang masalah perhitungan seperti bilangan dan juga operasi bilangan, kemudian hubungan, lalu angka, penyamarataan dan pemisahan, bentuk ruang juga susunannya, dan ukuran.¹⁰

⁹ J. Tombokan Runtukuhu, M.Ed., Ph.D pembelajaran matematika dasar bagi anak berkesulitan belajar hal 28

¹⁰ Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd. metode pengembangan matematika anak usia dini. h 25

Ada juga pengetahuan yang menjelaskan tentang pembelajaran berhitung anak usia dini yaitu tentang pola pemikiran anak tersebut tentang apa yang dialami dan juga dalam kehidupannya. Sehingga di dalam hal ini dapat dimengerti tentang matematika adalah pengetahuan anak dalam memahami berbagai permasalahan yang ditemui dalam kehidupannya. Yaitu, seorang anak mengerti bagaimana bentuk bilangan, operasi bilangan, fungsi dan hubungan, kemudian kemungkinan dan juga ukuran.

Pembelajaran Matematika adalah suatu pola pikir, pengorganisasian dan pembuktian yang berbentuk logika dengan kata lain matematika permulaan suatu bahasa yang memaparkan dengan cermat dan padat, berupa bahasa isyarat mengenai pemikiran dan suara.¹¹

Adapun matematika mempunyai pemahaman tentang pengetahuan yang menyendiri yang dapat disempurnakan oleh diri sendiri, tetapi dengan adanya matematika dapat membantu manusia terutama anak usia dini untuk mengatasi masalah sosial, ekonomi dan alam. Sehingga matematika permulaan tumbuh dan berkembang karena proses berpikir, oleh karena itu logika sangat penting dalam terbentuknya matematika permulaan.¹²

¹¹ Johnson dan Rising (1972) *PP PAUD dan DIKMAS Jawa Barat 2016 model pengenalan matematika melalui permainan kreatif usia 5-6 tahun hal 12*

¹² Kline (1973) *PP PAUD dan DIKMAS Jawa Barat 2016 model pengenalan matematika melalui permainan kreatif usia 5-6 tahun hal 12*

Matematika permulaan adalah suatu ilmu yang mengutamakan logika mengenai bentuk, susunan besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lain dengan jumlah yang banyak dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisi, dan geometri.¹³

Matematika permulaan adalah suatu pengetahuan untuk menyelesaikan permasalahan anak usia dini dalam hidupnya melalui konsep bilangan, operasi bilangan, hubungan, kemungkinan dan ukuran.¹⁴

Matematika permulaan adalah suatu cara untuk menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapinya oleh karena itu dapat diselesaikan menggunakan (1) informasi yang berkaitan dengan masalah yang dihadapinya, (2) pengetahuan tentang bilangan, bentuk, dan ukuran (3) kemampuan untuk menghitung dan (4) kemampuan untuk mengingat dan menggunakan hubungan-hubungan.¹⁵

Matematika permulaan adalah ilmu yang teratur adapun pemikiran utamanya adalah tentang logika yang deduktif yang bekerja atas asumsi, yaitu tentang keabsahan suatu konsep atau pemikiran yang diterima sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga saling berkaitan antara pemikiran atau pernyataan perhitungan yang sifatnya terus menerus.¹⁶

¹³ James dan James (1976) *PP PAUD dan DIKMAS Jawa Barat 2016 model pengenalan matematika melalui permainan kreatif usia 5-6 tahun* hal 12

¹⁴ Brewer (2007) *Metode pengembangan matematika anak usia dini* hal 25

¹⁵ Paling dalam mulyono (2003) *Metode pengembangan matematika anak usia dini* hal 25

¹⁶ Ibid

Matematika permulaan adalah sebuah kalimat yang dibuat sehingga berkembang untuk menjawab kelemahan bahasa verbal yang bersifat alamiah.¹⁷

Matematika permulaan adalah suatu kalimat yang mempunyai simbol dari pemikiran yang akan disampaikan dengan kata lain proses berpikir yang berhubungan dengan penjumlahan tanpa menghiraukan tempatnya dan suatu bilangan apabila digabungkan atau menjumlahkan akan menghasilkan jumlah yang konstan.¹⁸

Pembelajaran berhitung adalah kegiatan berpikir yang dilakukan dalam mengembangkan pembelajaran kognitif.¹⁹ Kognitif anak usia dini merupakan kedalam tahap pra operasional. Tahap ini dimulai ketika bayi berusia 18 hingga 24 bulan. Biasanya pada masa ini anak dapat berpikir logis dalam kehidupan sehari – hari, dan anak dapat memikirkan tentang suatu keinginan atau ketrampilan terhadap apa yang dipelajari sehingga seorang anak dapat mempelajari secara praktis dan dapat di sempurnakan pemikirannya dengan kegiatan yang kongkrit.²⁰

2. Kemampuan Matematika Anak Usia Dini

Dalam pemahaman terhadap matematika awal tersebut meliputi beberapa konsep dasar yang saling berkaitan. Konsep

¹⁷ Suriasumantri (1996) Metode pengembangan matematika anak usia dini hal 26

¹⁸ Martinia (2014)Metode pengembangan matematika anak usia dini hal 27

¹⁹ Suyadi, (2015),*Psikologi Belajar Anak Usia Dini*,(Yogyakarta:Pedagogia), h.95

²⁰ Ibid

dasar ini merupakan sangat penting untuk membangun tingkat pemahaman anak usia dini terhadap matematika secara mendalam. Bagi anak usia dini matematika permulaan harus di jelaskan dengan konsep–konsep dasar yang jelas dan menggunakan media yang kongkret dan ada kontak langsung dengan murid yang akan diajarkan, adapun konsep dasar matematika yang akan dipelajari oleh anak meliputi:²¹

a. Klasifikasi

- 1) Klasifikasi adalah suatu pengetahuan yang sangat penting dimiliki oleh seorang anak apabila anak tersebut ingin mempelajari matematika permulaan salah satunya adalah konsep angka yang meliputi persamaan atau perbedaan dari jumlah benda.
- 2) Klasifikasi adalah suatu pengetahuan yang harus dimiliki anak tentang menyatukan benda sesuai sifat yang dimiliki oleh benda tersebut.
- 3) Klasifikasi adalah pengetahuan tentang mengumpulkan benda sesuai dengan sifat – sifat tertentu.
- 4) Klasifikasi adalah mengetahui perhitungan yang mempelajari tentang pembelajaran puluhan dan satuan, contohnya 32 terdiri dari tiga puluhan dan dua satuan.
- 5) Klasifikasi adalah menyatukan suatu bilangan atau benda dalam sebuah kelompok dengan cara meletakkan benda–benda dalam sebuah kelompok dengan menyatukan atau

²¹ Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd. (2017) metode pengembangan matematika anak usia dini. Hal 122 - 129

memisahkan sesuai dengan sifat nya.

- 6) Metode klasifikasi adalah suatu metode dengan memisahkan menjadi 2 bagian kedalam sifat yang sama dan tidak sama.
- 7) Kegiatan permainan mengelompokkan
Kemampuan mengelompokkan suatu benda adalah suatu pengetahuan yang harus dimiliki oleh anak agar seorang anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan sifat – sifat tertentu yang dimiliki oleh benda tersebut.

b. Mencocokkan

- 1) Mencocokkan adalah pengetahuan berhitung tentang penjumlahan suatu benda.
- 2) Mencocokkan adalah kesesuaian dari benda 2-2 dan mengklasifikasikan juga pengetahuan dasar dalam penjumlahan.
- 3) Mencocokkan adalah suatu pembelajaran tentang konsep berhitung kurang dari dan lebih dari.
- 4) Mencocokkan yaitu pembelajaran yang sangat mendasar tentang sifat – sifat yang dimiliki oleh benda sesuai dengan klasifikasi benda tersebut.
- 5) Mencocokkan yaitu suatu pembelajaran tentang pengelompokkan benda yang menyatu dalam klasifikasi benda tersebut.
- 6) Mencocokkan yaitu pembelajaran tentang suatu benda yang mempunyai ciri – ciri tertentu yang memiliki persamaan dalam jumlah dan membagi benda tersebut

kedalam sifat – sifat benda tersebut.

c. Membandingkan

- 1) Membandingkan adalah suatu pengetahuan tentang permaan atau perbedaan antara suatu benda yang memiliki sifat – sifat yang dimiliki oleh benda tersebut.
- 2) Membandingkan yaitu pengetahuan tentang persamaan atau perbedaan suatu benda dengan benda lainnya.
- 3) Membandingkan yaitu mencari persamaan atau perbedaan yang terdapat pada suatu benda atau himpunan.
- 4) Perbandingan yaitu suatu pengetahuan dalam pembelajaran berhitung tentang konsep angka yang mempunyai persamaan dan perbedaan dari benda atau bilangan secara teratur.
- 5) Suatu pengetahuan yang dimiliki anak tentang sifat – sifat benda tersebut tentang mengelompokkan dua benda yang memiliki sifat tertentu. Contohnya banyak dan sedikit, besar dan kecil, tebal dan tipis.
- 6) Mengelompokkan benda mejadi dua kelompok yang memiliki sifat lebih banyak dan lebih sedikit. Contohnya lebih banyak baju putih daripada baju kuning.

d. Membilang

- 1) Membilang adalah pembelajaran yang mempelajari tentang konsep angka dengan berhitung penjumlahan untuk mengetahui bilangan secara berurutan.
- 2) Membilang adalah menyebutkan suatu konsep angka dengan menyebutkan bilangan tersebut tanpa harus mengerti konsep bilangan tersebut.

- 3) Membilang yaitu pengetahuan yang dimiliki oleh siswa tentang konsep bilangan dan benda .
- 4) Pemikiran konsep bilangan atau berhitung serta mengetahui simbol angka yaitu pengetahuan tentang konsep bilangan dengan angka dan dapat mengurutkan bilangan tersebut.
- 5) Pengetahuan tentang matematika adalah suatu pemahaman anak dalam konsep berhitung dan konsep penjumlahan yang di beri simbol dengan konsep lebih banyak dan lebih sedikit.
- 6) Pengetahuan tentang matematika adalah untuk memberikan kemudahan dalam konsep penjumlahan dan pengukuran maupun bilangan awal atau akhir pada anak berhitung dengan penjumlahan yang terdapat dalam suatu himpunan.
- 7) Proses membangun konsep bilangan menurut Piaget terdapat dua cara pembelajaran berhitung pada seorang anak yaitu berhitung berurutan cara koordinal dan berhitung berdasarkan nilai bilangan atau ordinal.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika permulaan dapat di pelajari melalui pemahaman yang kongkret atau nyata sehingga kebiasaan seorang anak dapat difahami konsep berhitungnya yaitu: klasifikasi, mencocokkan, mengurutkan, membandingkan, dan membilang.

3. Konsep Matematika Permulaan

Matematika permulaan untuk anak usia dini, terdapat konsep-konsep yang sudah dirumuskan oleh para ahli. Ada beberapa konsep matematika permulaan untuk anak usia dini di antaranya adalah:

- a. Konsep angka, merupakan kemampuan dasar pada bidang matematika. Kemampuan ini dimiliki oleh anak, yang pertumbuhannya secara teratur, diawali dari pengetahuan anak dalam menjelajahi pengetahuan dan juga mengolah materi, sehingga diiringi oleh pemahaman anak yang mengelolanya pada lingkungan berdasarkan logika matematika. Contohnya seperti ada seorang anak yang diperintahkan untuk membawa beberapa benda, dan anak tersebut dapat mengambilnya sesuai yang diperintahkan sesuai permintaan, maka anak dinilai dapat memahami konsep penjumlahan.
- b. Konsep pola dan hubungannya, yaitu barisan dari beberapa benda – benda , dan sifat bilangan. Hal ini dapat memudahkan anak sehingga mengerti hubungan-hubungan yang berada di antara benda – benda , bentuk, dan bilangan yang sudah digabungkan pada hubungan - hubungan tertentu. Contohnya ketika anak dapat menjiplak dan membuat pola sederhana, kemudian anak tersebut dapat membuat kemungkinan selanjutnya tadi pola sederhana sebelumnya.
- c. Pengumpulan, Penyajian data, serta Organisasi, merupakan berhubungan dengan kegiatan memilah,

mengelompokkan, membuat grafik, berhitung, dan pengukuran serta membandingkan. Kegiatan dapat mendorong anak untuk menumbuhkan kemampuan matematika, sains, dan seni.²²

Adapun menurut teori Bruner tentang perkembangan belajar, Jerome Bruner menekankan proses belajar melalui model yaitu individu yang mengalami sendiri apa yang dipelajarinya agar pembelajaran tersebut dapat direkam dalam pikiran dengan caranya sendiri. Bruner membagi belajar menjadi tiga tahapan, yaitu a) tahap kegiatan (*enactive*), b) tahap gambar bayangan (*iconic*), c) tahap simbolik (*symbolic*).²³

a. Tahap *Enactive*

Pada tahap *enactive*, anak belajar konsep melalui benda nyata atau mengalami peristiwa langsung di sekelilingnya. misalnya dalam pemahaman tentang operasi pengurangan $4 - 1$ anak tersebut dapat melakukan perhitungan dengan kejadian yang mereka alami seperti mengambil atau membuang 1 benda dari 4 benda lalu hitunglah hasil dari pengurangan tersebut.

b. Tahap *Iconic*

Pada tahapan *iconic* seorang tidak dapat mengubah, menandai dan menyimpan benda sebenarnya atau kejadian yang dialami dalam pemikirannya. Seorang anak tidak memanipulasi langsungobje – objek sebenarnya yaitu

²² Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd. (2017) metode pengembangan matematika anak usia dini. Hal 32-34

²³ *ibid*

pada tahap enactive melainkan sudah dapat memanipulasi dengan menggunakan pemikiran dari objek-objek yang dituju.

c. Tahap *Symbolic*

Pada tahapan symbolic siswa sudah dapat menyatakan pemikiran mentalnya dalam bentuk angka dan bahasa, sehingga siswa tersebut dapat mengerti angka yang di tulisnya menggunakan bahasa nya sendiri. Misalnya $3 + 1 = \dots$ atau 3 jeruk + 1 jeruk = jeruk. Teori belajar Bruner ini sudah banyak sekali digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan teori belajar Bruner dapat di simpulkan bahwa teori belajar tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran berhitung.

4. Tujuan Matematika Permulaan

Ada beberapa tujuan dalam pengenalan matematika, untuk memahami pembelajaran matematika, antara lain:

- a. Anak dapat berpikir secara logis dan tersusun sejak dini terhadap benda-benda nyata, gambar, dan angka yang ada di sekitar anak.
- b. Anak dapat mencocokkan dan terlibat dalam kehidupan masyarakat yang mana dalam kehidupan sehari-hari membutuhkan keterampilan berhitung.
- c. Adanya ketelitian, perhatian, proses, dan kesadaran yang tinggi.

- d. Adanya proses pemahaman pada sebuah konsep ruang serta waktu yang kemungkinan dapat menyusun sebuah peristiwa yang sedang terjadi.
- e. Adanya kreativitas dan daya pikir dalam menciptakan sesuatu tanpa direncanakan.²⁴

Adapun tujuan diatas mempunyai kesimpulan bahwa pembelajaran matematika bukan hanya untuk menyelesaikan berbagai macam operasi hitung, tetapi dapat meningkatkan kreativitas dan dapat berpikir secara logis sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

5. Karakteristik Matematika Permulaan

Pembelajaran berhitung merupakan pembelajaran yang mempunyai rasa keingintahuan sangat besar, berdasarkan perkembangan motorik dimana anak mampu membuat bentuk segitiga, segi empat, dan bentuk lainnya. Tidak hanya itu saja, mereka juga dapat menulis beberapa huruf serta angka bahkan dapat menuliskan nama mereka sendiri dengan benar. Pada usia tersebut, adanya tahap pra-operasional yang dapat mengatasi pemikiran simbolis dihidupnya. Pemikiran tersebut anak mampu membuat beberapa kata yang disusun dan beberapa gambar sebuah objek tertentu. Terdapat beberapa karakteristik yang harus diperhatikan oleh seorang guru mengenai tingkat pencapaian perkembangan kognitif untuk usia 5-6 tahun di antaranya:²⁵

²⁴ Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd. *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Hal 28

²⁵ Permendikbud no 137 tahun 2014

- a. Belajar dan pemecahan masalah, dalam hal ini anak dapat melakukan beberapa hal seperti:
- 1) Memperlihatkan kegiatan yang bersifat eksploratif dan menganalisis.
 - 2) Memecahkan masalah secara sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.
 - 3) Melaksanakan pengetahuan atau pengalaman dalam situasi baru.
 - 4) Memiliki kreativitas dalam menyelesaikan masalah seperti pada sebuah rancangan, dan gagasan.
- b. Berpikir secara logis, dalam hal ini anak dapat melakukan beberapa hal seperti:
- 1) Mengetahui perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, dan “sama dengan”.
 - 2) Memperlihatkan rasa inisiatif untuk memilih tema permainan seperti “ayo kita bermain ular tangga!”.
 - 3) Mengatur rencana kegiatan yang akan dilakukan.
 - 4) Mengetahui sebab akibat tentang lingkungan sekitar, seperti daun bergerak karena adanya, air dapat membuat sesuatu menjadi basah.
 - 5) Menjelaskan benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna.
 - 6) Menjelaskan benda ke dalam beberapa kelompok berdasarkan jenisnya.
 - 7) Mengenal pola huruf abjad seperti ABCD.

- 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
- c. Berpikir simbolik, dalam hal ini anak dapat melakukan beberapa hal seperti:
- 1) Menyebutkan lambang bilangan yang dimulai dari angka 1-10.
 - 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.
 - 3) Membandingkan bilangan dengan lambang bilangan.
 - 4) Menyajikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan seperti pensil mengikuti tulisan dan gambar pensil.

B. Permainan Memancing Angka

1. Pengertian Permainan Memancing Angka

Permainan adalah suatu aktifitas yang dikerjakan oleh anak-anak untuk mencapai perkembangan yang utuh baik perkembangan fisik, sosial emosional, dan intelektual²⁶ dengan adanya permainan yang kreatif akan lebih memudahkan anak-anak untuk lebih memahami pembelajaran matematika permulaan.

Permainan juga dapat memberikan pembelajaran yang berat menjadi ringan dan dapat diterima oleh anak-anak sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, lebih kreatif dan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak.

²⁶ Joan Freeman dan Utami Munandar (2009: 27) hal 6 *Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif*

Pembelajaran matematika permulaan sangatlah baik dibutuhkan permainan yang menarik agar dalam pembelajaran tidak membosankan dan monoton karena permainan bertujuan untuk membangun suasana belajar menjadi efisien, dinamis, penuh semangat, dan antusiasme anak-anak terhadap pembelajaran tersebut sehingga anak-anak menjadi lebih senang dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Permainan mempunyai karakteristik yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan oleh anak sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat diterima oleh anak dengan baik, sehingga anak-anak lebih senang dalam mempelajari pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran permainan sangatlah penting karena anak tersebut adalah memperoleh pengetahuan dengan cara yang menggembirakan karena pembelajaran tersebut dapat dilakukan ketika bermain sambil belajar.

Anak-anak memiliki pemikiran yang menguasai pemikiran yang operasional, pemikirannya masih belum mempunyai pemikiran yang jelas, dan belum terstruktur dengan baik. Pengetahuan yang pra operasional adalah permulaan dari keingintahuan yang terbentuk pada suatu tingkatan pengetahuan dan terbentuk oleh perilaku yang dilakukan oleh anak tersebut. Bahwa pemikiran pra operasional melingkupi suatu pemikiran yang logis, dengan menggunakan simbol-simbol dari

pembelajaran yang dahulu menjadi pembelajaran yang lebih modern.²⁷

Maka permainan sangatlah penting untuk memberikan stimulus kepada anak untuk memberikan pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan menyenangkan oleh anak agar anak tidak bosan dalam menerima pembelajaran.

Pemikiran matematika pada zaman sekarang ini bukan hanya dengan pemikiran tentang bilangan akan tetapi lebih berhubungan oleh konsep–konsep benar – benar nyata dimana keabsahan matematika dikembangkan dengan alasan yang logis dengan pembuktian yang deduktif. Matematika adalah pengetahuan tentang struktur dan hubungan memerlukan simbol untuk memudahkan manipulasi aturan – aturan melalui operasi yang di tentukan.²⁸ Oleh sebab itu dibutuhkan kreatifitas permainan agar pembelajaran matematika berjalan lebih menyenangkan salah satunya adalah permainan memancing.

Permainan memancing yaitu suatu kegiatan yang sangat menarik dan merupakan salah satu APE (Alat Permainan Edukatif) yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika permulaan agar anak–anak lebih memahami terhadap pembelajaran yang di berikan oleh guru. Adapun dalam permainan tersebut diperlukan bimbingan dan dalam memainkannya agar stimulus permainan tersebut menjadi

²⁷ Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd.(2017) metode pengembangan matematika anak usia dini. Hal 29

²⁸ ibid

menyenangkan dan dapat dimainkan dengan baik oleh anak-anak.

Dalam permainan memancing dibutuhkan beberapa peraturan agar dalam pembelajaran matematika permulaan dengan memancing angka dapat berjalan dengan baik agar tujuan dari permainan tersebut dapat sesuai yang ingin dicapai oleh peneliti tersebut.

2. Langkah-langkah permainan memancing angka

Kegiatan bermain dengan menarik angka yaitu salah satu kegiatan bermain yang sangat menyenangkan oleh seorang anak untuk dapat memahami pembelajaran matematika permulaan, adapun langkah-langkah dalam permainan tersebut adalah:

- a. Pertama-tama seorang anak berhitung bola yang di berikan oleh ibu guru yang terdapat dalam bak tersebut.
- b. Selanjutnya ajak anak untuk berhitung bola tersebut setelah itu anak-anak dapat memancing angka yang sudah disiapkan oleh ibu guru menggunakan pancingan.
- c. Setelah itu anak dapat memancing angka tersebut dan menyebutkan angka yang mereka pancing,
- d. Setelah itu perintahkan anak-anak untuk menaruh pola angka tersebut ke dalam bak dan sesuai dengan jumlah bola yang mereka hitung.
- e. Setelah itu anak-anak dapat mengembalikan angka tersebut ke dalam bak yang sudah disediakan.

- f. Berikutnya adalah memberikan kesempatan kepada anak-anak lain untuk bergantian memilih pancingan untuk memancing angka yang lain.²⁹

Permainan memancing angka dapat dicapai apabila dalam permainan tersebut dapat memodifikasi berbagai penjabaran tentang permainan tersebut yaitu permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan.

Permainan memancing angka dapat dilakukan dalam pembelajaran berhitung agar anak-anak bisa menstimulasi pembelajaran tersebut dengan menyenangkan di dalam kelas, adapun langkah-langkah dalam permainan tersebut dapat dicetak seperti angka dengan cara:

- a. Pertama-tama siapkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat permainan memancing angka tersebut, contoh bahan dan alat yang digunakan adalah kardus yang digunting berbentuk angka dan diberi berbagai macam warna, perlengkapan memancing anak seperti pancingan yang diberi magnet agar angka tersebut bisa menempel dalam pancingan, bak atau wadah yang digunakan untuk meletakkan angka tersebut agar tidak berserakan sebaiknya dimasukan ke dalam wadah yang sudah di siapkan.
- b. Selanjutnya buatlah kelompok dalam kelas tersebut adapun setiap kelompok terdiri dari 6 anak sehingga

²⁹ Yuliani nuraini Sujiono (2016) , Metode Pengembangan Koqnitif , (Jakarta Universitas Terbuka) hal 7.26

menjadi beberapa kelompok dalam permainan memancing angka.

- c. Setiap kelompok satu persatu diberikan perintah oleh ibu guru untuk memancing angka yang terdapat dalam bak atau wadah tersebut.
- d. Selanjutnya anak yang lain yang terdapat pada kelompok tersebut dapat mengambil benda lain yang jumlahnya sama pada anak yang pertama mengambil angka tersebut.
- e. Setelah itu mintalah anak-anak lain untuk bergantian melakukan hal yang sama dengan yang sudah dilaksanakan oleh anak pertama yang sudah melakukan kegiatan tersebut.
- f. Apabila kelompok pertama sudah selesai melakukan kegiatan tersebut mintalah regu yang satu lagi untuk melakukan yang dilakukan oleh regu pertama.

C. Penulisan Relevan

Penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti, dicantumkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang diambil dari beberapa skripsi dan jurnal.

Tabel 2.1.

Penelitian Terdahulu³⁰

Nama, Tahun dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
-----------------------	-------	-----------	-----------

³⁰ Sri Rezeki (2015) Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1–10 Sebagai Banyak nya Benda Melalui Media Bahan Alam Pada Anak Kelompok “ A “ TK Al Husna Yogyakarta. *Yogyakarta Skripsi*

<p>Sri Rezeki (2015) Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1–10 Sebagai Banyak nya Benda Melalui Media Bahan Alam Pada Anak Kelompok “A“ TK Al Husna Yogyakarta</p>	<p>Penulisan menunjukkan bahwa suatu benda–benda alam dapat di gunakan untuk pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan dengan benda–benda alam yang berada di sekitar sekolah tersebut.</p>	<p>Persamaan penelitian Sri Rezeki dengan penelitian saat ini adalah mengenai bagaimana anak–anak mengenal matematika permulaan.</p>	<p>Perbedaannya dalam penelitian Sri Rezeki objek penelitian nya kelompok TK “ A “ sedangkan penelitian saat ini pada anak kelompok TK “ B “ usia 5–6 tahun</p>
--	---	--	---

Tabel 2.2.
Penelitian Terdahulu³¹

Nama, Tahun dan	Hasil	Persamaan	Perbedaan
-----------------	-------	-----------	-----------

³¹ Fina Sofiyatun (2019) Peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan Melalui Permainan Balok Laci Aritmatika (Angka , Warna , Dan Bentuk Geometri) Di Pos PAUD Se Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang. *Semarang Skripsi*

Judul			
Fina Sofiyatun (2019) Peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan Melalui Permainan Balok Laci Aritmatika (Angka, Warna, dan Bentuk Geometri) di Pos PAUD Se- Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang	Penulis memaparkan bahwa permainan merupakan suatu metode pembelajaran untuk meningkatkan matematika permulaan karena lebih di senangi anak- anak dalam hal ini penulis menggunakan permainan balok laci aritmatika dapat meningkatkan kemampuan matematika permulan.	Persamaan peneliti saat ini adalah menggunakan penetian tindakan kelas dan peneliti menggunakan tehnik pengumpulan data, wawancara dan observasi	Perbedaannya adalah objek kajiannya.

Tabel 2.3.
Penelitian Terdahulu³²

Nama, Tahun dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
St Bintang Mangiriang (2020) Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Dengan Menggunakan Media Belajar Ular Tangga di TK Mentari Bontoa.	Penulis dalam hal ini mempunyai pemikiran bahwa dalam meningkat kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui permainan karena lebih disukai oleh anak-anak salah satunya permainan ular tangga karena permainan	Penelitian yang penulis lakukan yaitu mempunyai kesamaan dengan yang diteliti oleh St Bintang Mangiriang yaitu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. sedangkan penulisan yang dilakukan oleh St Mangiriang	Perbedaannya adalah objek kajiannya.

³² St Bintang Mangiriang (2020) Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Dengan Menggunakan Media Belajar Ular Tangga di TK Mentari Bontoa. *Skripsi*

	tersebut bisa meningkatkan kemampuan berhitung anak	menggunakan permainan ular tangga.	
--	---	------------------------------------	--

Tabel 2.4
Penelitian Relevan³³

Nama, Tahun dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Rahmah Mulyani (2018) Upaya Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Memancing angka Di Raudhatul Athfal Khairin,	Penulis dalam hal ini mempunyai pemikiran tentang pembelajaran berhitung dapat ditingkatkan menggunakan permainan menarik angka.	Penelitian yang penulis lakukan yaitu mempunyai kesamaan dengan yang diteliti oleh Rahmah Mulyani yaitu tentang meningkatkan kemampuan matematika permulaan.	Perbedaan nya adalah dalam penelitian Rahma Mulyani adalah objek yang diteliti.

³³ Rahmah Mulyani (2018) Upaya Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Memancing angka Di Raudhatul Athfal Khairin Jalan Tuamang No.85 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi*

Berdasarkan dari beberapa penelitian di atas penulis menyimpulkan bahwa kemampuan matematika permulaan anak usia 5–6 tahun dapat ditingkatkan melalui beberapa permainan yang menarik adalah permainan memancing angka.

D. Kerangka Berpikir

Matematika Permulaan adalah suatu pemahaman tentang konsep berhitung melalui konsep bilangan dengan benda, mengenal dengan kongkrit bilangan tersebut dengan angka, dengan menghubungkan berupa simbol atau lambang bilangan dengan angka yang sebenarnya melalui alat permainan edukatif (APE) yang dimiliki oleh sekolah tersebut.

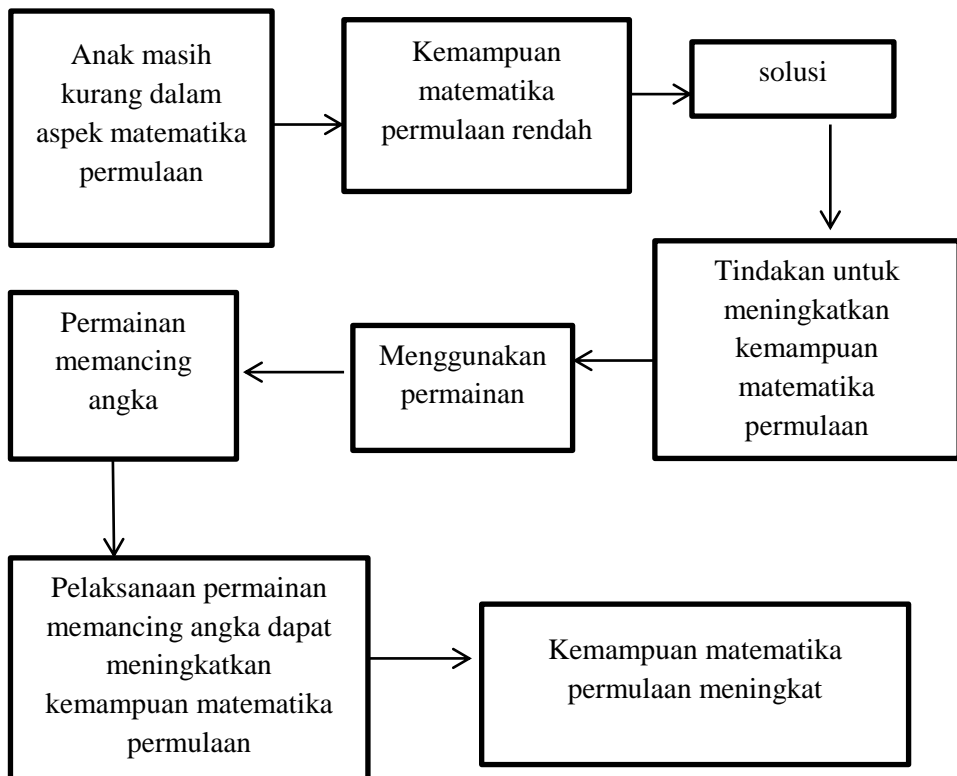
Ada beberapa faktor–faktor dalam penelitian terdahulu yang menghambat peningkatan matematika permulaan anak yaitu dengan pembelajaran di kelas yang masih monoton dalam pembelajaran salah satunya pada saat berhitung dengan jari dan klasikal sehingga membuat anak–anak tidak menarik untuk mempelajari matematika permulaan tersebut dalam pendidikan anak usia dini di sekolah. Peralihan dari tahapan-tahapan harus berkesinambungan di rumah maupun di sekolah agar pembelajaran dapat berhasil.³⁴

Maka dari itu, pembelajaran menggunakan permainan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan anak – anak dapat belajar matematika untuk anak usia dini, karena sebelum dilakukan penelitian tersebut pembelajaran matematika permulaan masih monoton pembelajarannya, oleh karena peneliti menggunakan

³⁴ Model pengenalan matematika melalui permainan kreatif hal 24 *PP PAUD dan DIKMAS JAWA BARAT 2016*

permainan agar pengetahuan anak tentang pengetahuan matematika permulaan lebih meningkat.

Kerangka berpikir



Penelitian dalam penelitian ini menggunakan *action research* (PTK) yaitu proses penelitian yang tindakannya dilakukan secara sistematis baik oleh peneliti atau pendidik diawali dengan perencanaan dan tindakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan upaya dapat meningkatkan hasil belajar yang dilakukan. Penelitian yang dilakukan menggunakan model spiral, yaitu model siklus yang setiap siklusnya terdapat empat langkah, diantaranya sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan membuat perencanaan dalam mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pembelajaran bagi peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran matematika permulaan. Adapun peralatan yang digunakan adalah permainan memancing angka adalah pancingan, angka dari kardus, bak atau wadah.

2. Aksi atau pelaksanaan tindakan (*Action*)

Pada pelaksanaan tindakan peserta didik akan diberikan tindakan berupa penggunaan media permainan angka dalam proses pembelajarannya yang diharapkan melalui kegiatan ini kemampuan matematika permulaan anak dapat berkembang dan meningkat.

3. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam proses meningkatkan kemampuan matematika permulaan yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan penelitian tindakan kelas dengan melihat atau melaksanakan observasi yang berkaitan dengan daya tangkap peserta didik terhadap kegiatan yang terdapat pada permainan memancing angka.

4. Refleksi

Peningkatan kemampuan matematika permulaan anak dapat terlihat dari pemahamannya terhadap pembelajaran melalui refleksi keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap kegiatan yang terdapat pada permainan memancing angka.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya yang berlokasi di Jl. Bintaro Utama I Bintaro Jaya Kelurahan Rengas Kecamatan Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. Penelitian ini dilakukan di ruang kelas B usia 5-6 tahun TK Masjid Jami' Bintaro Jaya

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023, dimulai pada bulan Februari 2023 sampai bulan Mei 2023. Penelitian ini dilaksanakan langsung saat kegiatan pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak dengan menggunakan media pembelajaran permainan memancing angka di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya.

Penelitian ini telah mendapatkan izin serta persetujuan dari Kepala TK Masjid Jami' Bintaro Jaya beserta Dewan Guru. Penelitian ini dilakukan satu siklus, jika satu siklus belum mencapai target maka akan dilanjutkan pada penelitian siklus dua, dan setiap siklus terdiri dari lima pertemuan dengan setiap pertemuan terdiri dari dua tindakan. Berikut adalah tabel jadwal rencana pelaksanaan penelitian tindakan.

Tabel 3.1**Jadwal Rencana Kegiatan Pelaksanaan Penelitian**

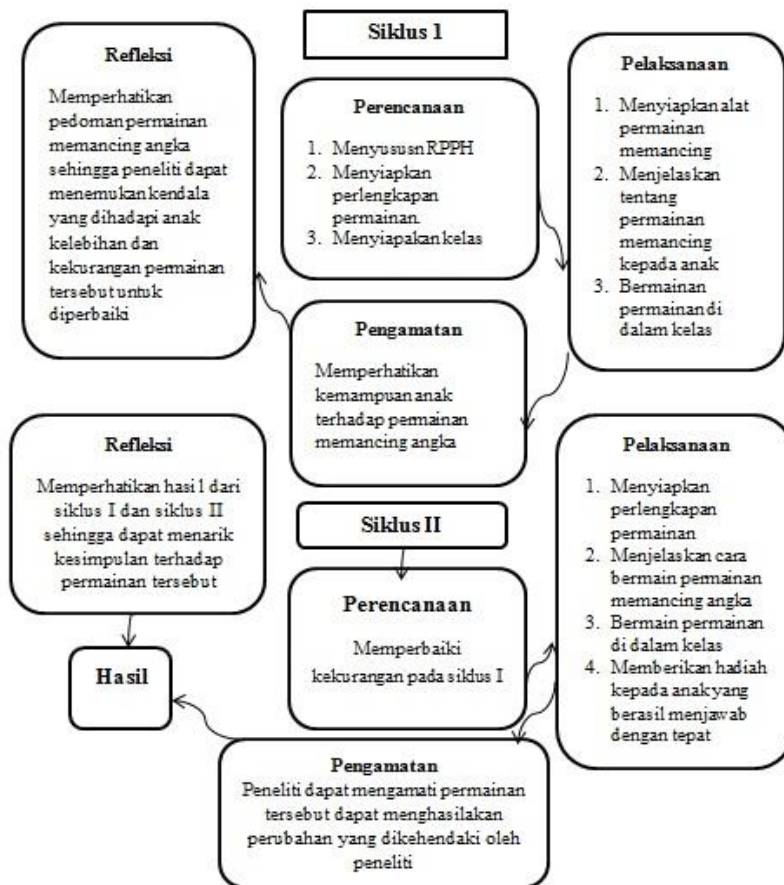
No	Rencana Kegiatan Penelitian Pelaksanaan	Feb	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Observasi	Minggu ke 1-2					
2	Penyusunan dan Penyelesaian Proposal	Minggu ke 3-4					
3	Persiapan dan Pelaksanaan Siklus 1		Minggu ke 1				
4	Pelaksanaan Siklus 1		Minggu ke 1				
5	Persiapan dan Pelaksanaan Siklus 2		Minggu ke 2				
6	Pelaksanaan Siklus 2			Minggu ke 2			
7	Analisis Data				Minggu ke 2		
8	Penyempurnaan Laporan Penelitian					Minggu ke 1-4	

B. Metode Penelitian

Berdasarkan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan kelas, maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart yang berbentuk spiral, model penelitian ini saling terkait dari siklus satu ke siklus berikutnya, bahwa dalam pembelajaran menggunakan sistem yang difokuskan pada pertanyaan dari siswa, maka dirancanglah empat pembelajaran berbentuk spiral merefleksi diri yang terbagi ke dalam beberapa siklus, meliputi tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*) dan kembali ke perencanaan yang merupakan dasar untuk suatuancang-ancang pemecahan permasalahan.³⁵

Pola dasar model Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Taggart dapat ditunjukkan seperti berikut:

³⁵ Prof Dr. Rochhiati Wiriaatmadja. (2011). Metode Penelitian Tindakan Kelas hal 66



Gambar 3.1. Penelitian Tindakan Kelas Model spiral Kemmis dan Taggart³⁶

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

³⁶ Saur Tampubolon, Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan profesi Pendidik dan Keilmuan, (Jakarta: Erlangga. 2014), hlm. 27

C. Definisi Konseptual dan Operasional

a. Definisi Konseptual

Matematika permulaan merupakan kemampuan yang dapat dikuasai oleh seorang anak dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berkenaan dengan pola-pola, urutan, pengklasifikasian, ukuran, konsep bilangan.

Penelitian ini berlandaskan pada teori yang dikemukakan oleh Tombakan, mengenai matematika permulaan untuk anak usia dini. Dimana di dalam teori tersebut dinyatakan bahwa kemampuan matematika permulaan meliputi (1) kemampuan anak dalam mengenal bilangan, (2) berhitung (3) membandingkan, (4) dan memahami korespondensi atau hubungan.³⁷

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian matematika permulaan adalah suatu ilmu yang sangat diperlukan untuk anak usia dini dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penghitungan dan konsep suatu bilangan dan merupakan suatu konsep awal untuk memasuki ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Permainan memancing angka adalah suatu media permainan yang sangat menarik yang terbuat dari kardus dan pancingan, dan dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran, adapun media tersebut digunakan untuk mengembangkan

³⁷ J. Tombakan dan Selpius Kandou, (2016), *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, hal 92.

kemampuan matematika permulaan anak usia dini melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.

Dimana anak akan belajar sambil bermain dengan cara berhitung menggunakan pancingan ikan tersebut dengan cara memancing ikan dan memasukkan dalam bak yang sudah di siapkan oleh guru sesuai yang diperintahkan oleh guru tersebut. Begitu juga dengan konsep penjumlahan melalui permainan memancing angka.

Dalam permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak dengan cara mengembangkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep penjumlahan. Sehingga anak usia dini dapat berpikir logis dan matematis.

b. Definisi Operasional

Berdasarkan definisi konseptual, secara operasional kemampuan matematika permulaan anak merupakan kegiatan berhitung yang dapat diaplikasikan di dalam pendidikan anak usia dini dengan metode dan langkah-langkah yang tepat serta media yang dapat membantu memberikan pemahaman terhadap anak secara alami tanpa adanya paksaan yang bisa diajarkan atau dikenalkan pada anak usia dini mulai dari usia dua tahun.

Adapun Indikator yang perlu diperhatikan pada penelitian ini mengenai pencapaian kognitif anak usia 5–6 tahun yaitu 1) mengenal tentang konsep bilangan dan angka 2) mengenal konsep penjumlahan.

Adapun tingkat pencapaian perkembangan kognitif untuk usia 5-6 tahun di antaranya:³⁸

1. Belajar dan pemecahan masalah, dalam hal ini anak dapat melakukan beberapa hal seperti:
 - a. Memperlihatkan kegiatan penjelajahan terhadap lingkungan sekitar dan menganalisisnya.
 - b. Mempunyai solusi dari permasalahan yang bersifat umum dalam lingkungannya dengan cara yang mudah dan dapat di jalankan dengan baik.
 - c. Melaksanakan pembelajaran yang baik dalam situasi baru.
 - d. Memiliki kreativitas dari setiap permasalahan seperti pada sebuah rancangan, dan gagasan.

2. Berpikir secara logis, dalam hal ini anak dapat melakukan beberapa hal seperti:
 - a. Mengetahui perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, dan “sama dengan”.
 - b. Memperlihatkan rasa inisiatif untuk memilih tema permainan seperti “ayo kita bermain ular tangga!”.
 - c. Mengatur rencana kegiatan yang akan dilakukan.
 - d. Mengetahui sebab akibat tentang lingkungan sekitar, seperti daun bergerak karena adanya, air dapat membuat sesuatu menjadi basah.
 - e. Menjelaskan benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna.

³⁸ Permendikbud no 137 tahun 2014

- f. Menjelaskan benda ke dalam beberapa kelompok berdasarkan jenisnya.
 - g. Mengenal pola huruf abjad seperti ABCD.
 - h. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
3. Berpikir simbolik, dalam hal ini anak dapat melakukan beberapa hal seperti:
- a. Menyebutkan lambang bilangan yang dimulai dari angka 1–10.
 - b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.
 - c. Membandingkan bilangan dengan lambang bilangan.
 - d. Menyajikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan seperti pensil mengikuti tulisan dan gambar pensil.

D. Prosedur Penelitian Tindakan

Tujuan dari penelitian tindakan adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak dengan menggunakan media pembelajaran memancing angka di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya dengan metode penelitian Kemmis dan Mc. Teggart. Adapun tahapan dan langkah-langkah penelitian model Kemmis dan Mc. Teggart adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan perizinan kepada Kepala TK Masjid Jami Bintaro Jaya, kemudian peneliti melakukan pengamatan untuk melihat masalah-masalah yang ada di sekolah tersebut, pada tahapan ini peneliti mengobservasi siswa yang berada di kelompok TK B yang

berusia 5-6 tahun dan melakukan pengamatan terhadap pembelajaran di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya. Setelah itu peneliti melakukan diskusi dengan dosen pembimbing untuk melakukan hasil pengamatan.

Berdasarkan hasil diskusi, peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya di Kelompok TK B dengan rentang usia 5-6 tahun yang sebagian besar anak-anak tersebut masih bergantung kepada bantuan pendidik atau guru dalam kegiatan pembelajaran, selain itu pada kegiatan pembelajaran dan bermain pendidik menggunakan media yang kurang menarik karena keterbatasan alat dan bahan yang tersedia di dalam kelas tersebut, dan pendidik selalu mengarahkan agar anak-anak melakukan apa yang diminta pendidik dalam kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran cenderung membosankan dan tidak kreatif dalam kegiatan tersebut yang dirancaang oleh pendidik.

2. Perencanaan Tindakan Kelas

Perencanaan tindakan kelas dapat dilakukan dengan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan agar peneliti dapat melakukan penelitian secara terstruktur. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, perencanaan dibuat dengan cara menyusun rencana pembelajaran harian (RPPH) yang disesuaikan dengan program pembelajaran semester (PROSEM) yang sudah dibuat oleh guru TK Masjid Jami' Bintaro Jaya.

Berikut adalah rancangan rencana yang akan dilaksanakan peneliti dalam penelitian di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya:

a. Perencanaan

Tahapan perencanaan ini berupa menyusun rancangan tindakan yang akan dilaksanakan tentang apa, mengapa, dimana, kapan, siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Pada tahap penyusunan rancangan ini harus ada kesepakatan antara guru dan peneliti. Peneliti dan guru secara kolaboratif mengadakan kegiatan sebagai berikut:

- a) Menyusun rencana atau RPPH yang akan direncanakan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan memancing angka dapat meningkatkan pembelajaran matematika permulaan, oleh karena itu pembelajaran permainan memancing angka dilakukan di awal pembelajaran sebelum pembelajaran inti agar anak-anak lebih bersemangat dalam mengerjakan permainan tersebut.
- b) Menyiapkan seluruh perlengkapan yang akan digunakan dalam pembelajaran permainan memancing angka, seperti gambar angka, pancingan dan bak atau wadah.
- c) Mengidentifikasi masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran matematika permulaan. Dari hasil identifikasi didapatkan bahwa keaktifan dan kemampuan berhitung dan penjumlahan di dalam kelompok B di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya masih sangat rendah, sehingga dibutuhkan peran guru untuk memberikan tindakan kelas kepada siswa.
- d) Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan dalam pembelajaran permainan memancing angka.

- e) Melakukan pengamatan dan penilaian selama proses pembelajaran dalam pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya.
- f) Mendokumentasikan kegiatan siswa selama proses kegiatan yang sedang berlangsung di dalam pembelajaran yang dilakukan dalam TK Masjid Jami' Bintaro Jaya.

Tabel 3.2

Perencanaan Tindakan Kelas Siklus 1

Pertemuan Ke	Kegiatan Pembelajaran
1	Mengenal konsep bilangan dengan benda melalui permainan memancing angka
2	Mengenal konsep penjumlahan
Pada siklus 1 peneliti memberikan waktu untuk anak-anak agar melakukan kegiatan yaitu mengenal konsep bilangan dengan benda, mengenal konsep penjumlahan melalui media pembelajaran permainan memancing angka.	

Tabel 3.3

Perencanaan Tindakan Kelas Siklus 2

Pertemuan Ke	Kegiatan Pembelajaran
1	Mengenal konsep bilangan dengan benda dan menuliskan angka dari permainan memancing angka
2	Mengenal konsep penjumlahan dan menulis hasil dari konsep penjumlahan bilangan tersebut dari permainan

	memancing angka
<p>Pada siklus 2 peneliti memberikan waktu untuk anak-anak agar melakukan kegiatan yaitu menuliskan hasil dari konsep konsep bilangan dengan benda, konsep penjumlahan dari media pembelajaran permainan memancing angka.</p>	

3. Pelaksanan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan suatu pelaksanaan dari rancangan yang telah dibuat dan dilaksanakan dengan pemberian sebuah tindakan. Pada tahapan ini peneliti berkolaborasi dengan pendidik untuk mendapatkan tujuan penelitian, adapun pelaksanaan tindakan dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari lima kali pertemuan dan setiap pertemuan dilakukan dua kali tindakan.

Dalam pelaksanaan tindakan seorang guru mengajar menggunakan media pembelajaran memancing angka dan peneliti mengamati dan berpartisipasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berikut adalah beberapa kegiatan yang akan dilakukan pada pelaksanaan tindakan:

a) Kegiatan Pembuka

Pada pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran pembuka diawali dengan kegiatan sholat dhuha bersama, dilanjutkan dengan kegiatan berdoa, membaca surat-surat pendek, doa harian, bermain tepuk dan bernyanyi sesuai dengan tema yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti semua siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan RPPH yang akan dilaksanakan pada kegiatan

inti yaitu mengenal konsep bilangan dengan benda, mengenal konsep penjumlahan, dimana pembelajaran tersebut sesuai dengan tema yang akan diajarkan melalui kegiatan praktek menggunakan media permainan memancing angka. Selain itu dalam kegiatan inti juga melakukan tanya jawab dan berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilaksanakan dalam permainan memancing angka.

c) Kegiatan penutup

Sebelum kegiatan menutup pelajaran, guru melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang sudah dilaksanakan sebelumnya dan melakukan kegiatan menutup pelajaran dengan berdoa dan bernyanyi.

4. Pengamatan

Pada tahapan ini mengamati dan mengumpulkan data yang berupa proses peningkatan yang terjadi dalam proses KBM dengan cara mencatat hasil pada lembar penelitian dan mendokumentasikannya untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Pengamatan ini dilakukan secara menyeluruh mulai dari kegiatan pembuka sampai kegiatan penutup.

5. Refleksi

Refleksi adalah proses mengingat atau merenungi suatu tindakan seperti yang dicatat dalam proses pengamatan. Dengan adanya refleksi peneliti berusaha memahammi proses, kendala, dan masalah yang ada dalam proses pelaksanaan tindakan. Kemudian

peneliti melakukan penilaian pada siklus satu, apabila hasil yang diperoleh belum mencapai target yang telah ditetapkan maka penelitian dilanjutkan pada siklus kedua.

Dalam tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada kegiatan yang dilakukan pada saat pembelajaran sebelum dan sesudah tindakan.

E. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Keberhasilan dalam penelitian tindakan ditetapkan oleh peneliti. Aktivitas yang diamati dibagi menjadi empat kategori penilaian diantaranya adalah BB (Belum Berkembang) = 1, MB (Mulai Berkembang) = 2, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) = 4.³⁹

Kualitas pembelajaran bisa dilihat dari proses dan hasil. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila seluruh anak mampu mencapai minimal 75%. Dan hasil pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila ada perubahan yang positif pada peserta didik minimal 75% dari jumlah seluruh siswa.⁴⁰

Begitu pula penelitian dapat dikatakan berhasil apabila tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun urutan indikator keberhasilan tindakan adalah sebagai berikut :

1. Indikator keberhasilan tindakan dalam proses pembelajaran minimal BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

³⁹ Dr. Sigit Purnama, Mpd, dkk Penelitian Tindakan Kelas untuk Pendidikan Anak Usia Dini PT REMAJA ROSDAKARYA hal 90

⁴⁰ <https://www.detikpendidikan.id/2020/12/indikator-keberhasilan-dalam-penelitian-ptk.html> diakses 1 februari 2023

2. Indikator keberhasilan tindakan dapat meningkatkan perilaku positif siswa seperti minat dan keaktifan belajar serta kerjasama dalam melakukan kegiatan pembelajaran minimal BSH (Berkembang Sesuai Harapan).
3. Indikator keberhasilan tindakan hasil pembelajaran minimal mencapai 75% dari jumlah seluruh siswa

F. Sumber Data

1. Data

Penelitian ini menggunakan data hasil observasi meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan memancing angka.

2. Sumber Data

Dalam penelitian ini diperoleh sumber data dari hasil wawancara, observasi dan pelaksanaan tindakan. Berikut adalah tabel sumber data yang akan didapat oleh peneliti.

Tabel 3.4
Sumber Data

No.	Jenis Data	Sumber Data	Tehnik Pengumpulan Data
1	Kemampuan matematika permulaan anak	<ul style="list-style-type: none"> • Anak • Guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Observasi • Pelaksanaan tindakan

2	Media permainan memancing angka	<ul style="list-style-type: none"> • Anak • Guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Observasi • Pelaksanaan tindakan
---	---------------------------------	--	--

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penilaian ini adalah berupa tes praktik. Tes yang digunakan pada penelitian ini berupa tes praktik yang di lakukan oleh anak–anak TK Masjid Jami Bintaro Jaya, tentang membilang dan konsep penjumlahan yang dilakukan pada saat kegiatan permainan memancing angka di laksanakan, adapun tes tersebut dilaksanakan pada akhir siklus yang bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa tentang pemahaman anak–anak tersebut terhadap materi–materi yang diberikan tentang permainan memancing angka.

Adapun metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data⁴¹. Beberapa metode dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Kisi–Kisi Instrumen

Kisi–kisi instrumen adalah suatu pedoman atau panduan dalam merumuskan pertanyaan–pertanyaan instrumen ke dalam variabel evaluasi yang akan diamati oleh peneliti agar lebih mudah untuk diamati.⁴² Dalam kisi–kisi instrumen dibuat berdasarkan materi yang akan diajarkan, kemudian dibuat indikator–indikator yang

⁴¹ Suharsimi Arikunto. (2009). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta

⁴² Dr Setio Utoyo , M.Pd metode pengembangan matematika anak usia dini hal 151

dikembangkan menjadi acuan dalam penilaian pembelajaran matematika permulaan melalui permainan memancing angka.

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Instrumen Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Memancing Angka

No.	Dimensi	Indikator	Butir Pernyataan atau Pertanyaan	Jumlah
1	Matematika Permulaan	Konsep bilangan dengan benda	1, 2, 3, 4	4
2		Konsep penjumlahan	5, 6, 7	3
Jumlah		7		

Tabel 3.6

Kisi – kisi Intrumen wawancara guru dalam menggunakan media permainan memancing angka

Komponen	Sub komponen	Butir Pernyataan atau Pertanyaan
Tahap persiapan	Sebagai organisator dan fasilitator	1, 2, 3, 4, 5
Tahap Kegiatan Belajar	Mengamati dan membimbing	6, 7, 8, 9

Tahap Penelitian	Menilai	10
------------------	---------	----

2. Jenis–Jenis Instrumen

Instrumen penilaian yang digunakan yaitu:

a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu metode atau teknik pengumpulan data dengan mengambil dan menganalisis beberapa dokumen-dokumen yaitu berupa lembaran foto-foto kegiatan, baik dokumen tertulis, atau berupa elektronik.⁴³ Dalam penelitian ini data yang diperoleh melalui dokumentasi berupa lembaran observasi dan video ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

b. Observasi

Observasi yaitu cara pengumpulan data secara langsung dalam kegiatan yang didalam kelas dalam mengamati berbagai kegiatan yang terjadi dengan cara mencatatnya didalam kertas secara teliti dari awal sampai akhir kegiatan.⁴⁴

c. Tes

Tes sebagai alat ukur dalam proses evaluasi harus mempunyai dua kriteria yaitu validitas dan reliabilitas. Tes digunakan sebagai alat untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar siswa, berupa nilai yang diperoleh dari pelaksanaan tes. Pada penelitian ini tes yang akan digunakan berupa kegiatan konsep berhitung dan penjumlahan yang akan dilaksanakan

⁴³ Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

⁴⁴ Wina Sanjaya. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

pada setiap akhir siklus untuk masing-masing murid. Berdasarkan penelitian yang diperoleh berupa data kemampuan siswa dalam kemampuan berhitung dan penjumlahan.

d. Wawancara

Selain dengan observasi, pengumpulan data juga dapat dilakukan dengan cara mewawancarai peserta didik atau orang yang berkaitan dengan instrumen yang perlu dimintai informasinya.

Wawancara bertujuan agar peneliti dapat memperoleh data kegiatan pembelajaran. Adapun pedoman wawancara pada anak yang dilakukan setelah pemberian tindakan berupa penggunaan media pembelajaran permainan memancing angka pada siklus dua.

Tabel 3.7
Pertanyaan untuk Anak

No.	Uraian Pertanyaan
1	Kita belajar berhitung menggunakan apa tadi?
2	Dengan memancing angka kita belajar apa saja ya?
3	Bagaimana cara anak-anak berhitung sesuai dengan angka?
4	Bagaimana cara anak-anak menjumlahkan dengan permainan memancing angka?
5	Apakah anak-anak sudah mengikuti peraturan pada saat menggunakan permainan memancing angka?
6	Apakah anak-anak pernah bermain memancing angka?
7	Bagaimana perasaan setelah belajar menggunakan media

permainan memancing angka?

3. Validitas Instrumen

Validitas instrumen merupakan ukuran yang menunjukkan keabsahan atau kesahihan, instrumen dapat dikatakan valid apabila tingkat validitasnya tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid menandakan bahwa validitasnya rendah. Validitas instrumen dibuat atas dasar pertimbangan para ahli yang kompeten di bidang penelitian yang bersangkutan.

Sebelum pelaksanaan penelitian instrumen sudah pernah diterapkan pada anak lain dengan karakteristik yang sama dengan subjek penelitian yaitu anak-anak yang berada di lingkungan RT 004/001 Kelurahan Rengas Kecamatan Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan pada tanggal 22, 23, 24 Februari 2023.

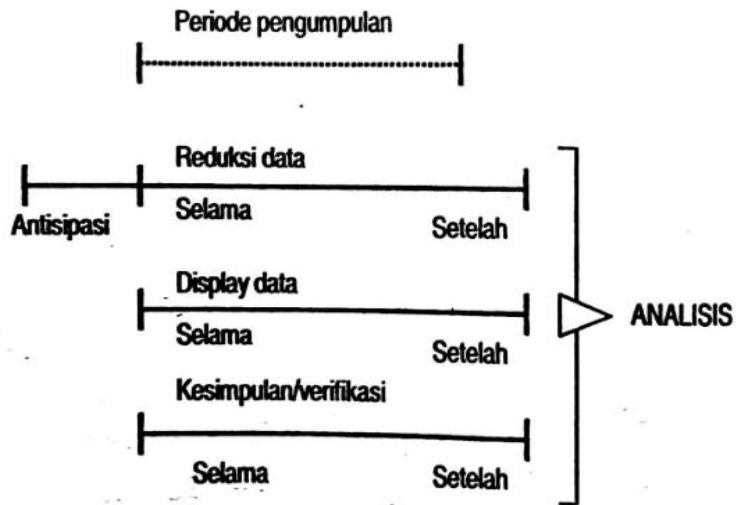
H. Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Data dalam penelitian kualitatif diperoleh dari berbagai sumber, salah satunya dengan triangulasi yaitu teknik pengumpulan bermacam-macam data yang dilakukan secara terus-menerus sampai datanya jenuh. Penelitian yang dilakukan secara terus menerus menyebabkan tingginya variasi data.⁴⁵

⁴⁵ Sugiono. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung. Alfabeta. 2018. Hal 133



Gambar 3.2
Komponen Dalam Analisis Data (*flow model*)

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa setelah dilakukan penelitian dan pengumpulan data langkah selanjutnya peneliti membuat persiapan dan perhitungan terhadap hal-hal yang akan terjadi sebelum dilakukan reduksi data. Peneliti dalam melakukan reduksi data terlebih dahulu membuat rangkuman data dan fokus pada data yang penting.

2. Analisis Data Kualitatif

Metode statistika deskriptif yang digunakan adalah distribusi persen untuk memudahkan memberikan pandangan

atau pendapat terhadap hasil yang diperoleh. Berikut ini adalah rumus yang digunakan⁴⁶:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor akhir yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal yang dicapai siswa}} \times 100\%$$

⁴⁶ Dr. Sigit Purnama, Mpd, dkk Penelitian Tindakan Kelas untuk Pendidikan Anak Usia Dini PT REMAJA ROSDAKARYA hal 89

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya Kelurahan Rengas Kecamatan Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan. Penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media pembelajaran memancing angka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mulai dari tahap pra siklus sampai dengan siklus dua maka diperoleh data sebagai berikut:

1. Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Menggunakan Media Permainan Memancing Angka

a. Deskripsi Umum Tempat Penelitian

TK Masjid Jami' Bintaro Jaya adalah suatu lembaga pendidikan yang didirikan pada tahun 2005 di bawah naungan Masjid Jami' Bintaro Jaya yang beralamat di Jalan Bintaro Utama Sektor I, Bintaro Jaya Kel. Rengas Kec. Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan – Banten 15412.

TK Masjid Jami' Bintaro Jaya adalah TK gratis yang diperuntukkan bagi anak-anak dhuafa yang berdomisili di wilayah sekitar lingkungan Masjid Jami' Bintaro Jaya, serta menggunakan pembelajaran sistem klasikal yang lebih menekankan nilai-nilai keagamaan (Islam) sebagai fondasi

untuk mengembangkan kemampuan, potensi serta karakter peserta didik.



Gambar 4.1

TK Masjid Jami' Bintaro Jaya (MJB)

Kurikulum yang digunakan di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya adalah Kurikulum K13 karena kurikulum tersebut menjadi patokan dan tolak ukur dalam keberhasilan untuk mencapai tujuan pendidikan yakni membentuk peserta didik dan mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi kognitif, fisik motorik, moral agama, sosial emosional dan seni agar siswa siswi siap memasuki pendidikan selanjutnya yang lebih tinggi.

TK Masjid Jami' Bintaro Jaya memiliki program dapat mewujudkan anak-anak yang mempunyai akhlakul karimah serta memiliki kreatifitas sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Kurikulum tersebut digunakan

untuk meningkatkan kualitas dan mutu lembaga satuan pendidikan secara bertahap dan berkesinambungan.

TK Masjid Jami' Bintaro Jaya memiliki visi dan misi. Visinya adalah mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan dasar yang lebih baik berdasarkan Islam dan menjadikan generasi Islam yang berakhlakul karimah, berprestasi serta bermanfaat bagi lingkungannya. Sedangkan misinya adalah memberikan pendidikan yang bermutu dan profesional, mempersiapkan anak yang aktif, kreatif dan mandiri, menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, bersih, dan indah, dan menanamkan karakter dasar Islam dengan membiasakan praktek ajaran Islami sesuai perkembangan usia anak.

Hari aktif belajar TK Masjid Jami' Bintaro Jaya yakni lima hari yaitu setiap hari Senin sampai hari Jum'at. Setiap pertemuan dimulai jam 07.30 sampai dengan jam 10.30 WIB. Adapun setiap hari jum'at pembelajaran pulang lebih awal mulai jam 07.30 sampai dengan jam 09.30 di karenakan TK Masjid Jami' Bintaro Jaya berada di dalam lingkungan masjid.

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki TK Masjid Jami' Bintaro Jaya ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.1

Sarana dan Prasarana TK Masjid Jami' Bintaro Jaya

No	Nama Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang Belajar	1 ruangan
2	Ruang Kepala Sekolah dan Guru	1 ruangan

3	Ayunan	1 buah
4	Perosotan	1 buah
5	Jungkit – jungkit	1 buah
6	Permainan Balok	2 box
7	Lego	20 buah

Sarana dan prasarana yang terdapat pada tabel tersebut bersifat umum seperti sekolah–sekolah lain pada umumnya.

TK Masjid Jami’ Bintaro Jaya memiliki 4 orang guru yaitu 2 orang guru, 1 orang operator, dan 1 orang guru pendamping.

Tabel 4.2
Tenaga Kependidikan dan pendidik TK Masjid Jami’
Bintaro Jaya

No	Nama	Jenis Guru	Tugas
1	Sadiyah Nur Bar	Guru Kelas	Kelompok B & Kepala TK
2	Sadiyah	Guru Kelas	Kelompok B
3	Sri Wahyuni	Operator dan Guru Pendamping	Kelompok B
4	Sarinah	Guru Pendamping	Kelompok B

Jumlah peserta didik dalam TK Masjid Jami’ Bintaro Jaya sebanyak 22 anak yang terdiri dari 14 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Semua masuk ke dalam kelompok TK B.

Dari data tersebut TK Masjid Jami' Bintaro Jaya merupakan TK dhuafa yang masa pendidikannya berlangsung selama satu tahun pelajaran dan tidak dipungut biaya apapun atau gratis. Diperuntukkan untuk kaum dhuafa yang domisilinya berada di wilayah sekitar Masjid Jami' Bintaro Jaya.

b. Deskripsi Data Pra Siklus

Pada kegiatan penelitian, peneliti hanya melakukan wawancara terhadap guru dan salah satu wali murid serta melakukan observasi terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun. Selain itu peneliti juga melakukan studi dokumentasi pada anak-anak di TK tersebut untuk mengetahui kemampuan matematika permulaan anak di lembaga pendidikan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi prapenelitian, maka dapat disimpulkan lembaga pendidikan tersebut tidak menggunakan media pembelajaran secara maksimal, sehingga anak-anak mudah merasa bosan atau jenuh bahkan tidak semangat saat belajar matematika permulaan. Hal tersebut menimbulkan pengaruh yang sangat besar terhadap pemahaman dan kemampuan matematika permulaan anak karena pada tahapan ini peneliti belum melakukan kegiatan atau tindakan apapun dengan kolaborator atau guru. Berikut adalah proses pembelajaran prasiklus:

1. Pada tahap prasiklus dilaksanakan selama tiga pertemuan yaitu Senin tanggal 6 Februari 2023, Selasa tanggal 7 Februari 2023, dan Rabu tanggal 8 Februari 2023. Pada

pertemuan tersebut peneliti melakukan pengamatan terhadap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dimulai pada saat peserta didik masuk ke ruang kelas sampai kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru kelasnya.

2. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembiasaan yaitu membaca iqro secara bergantian, kemudian dilanjutkan dengan sholat dhuha berjamaah, doa pembuka, hadits-hadits pilihan, surat-surat pendek, dan *asmaul husna* serta menyanyikan lagu-lagu yang sesuai dengan tema. Setelah itu dilanjutkan dengan berdiskusi atau bercakap-cakap dan tanya-jawab sesuai dengan tema.



Gambar 4.2

**Kegiatan Pembuka Pembelajaran TK Masjid Jami'
Bintaro Jaya**

3. Setelah kegiatan pembuka, pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu menyelesaikan pembelajaran sesuai

dengan tema yang berkaitan dengan kemampuan matematika permulaan anak diantaranya adalah permainan berhitung. Dengan sebelumnya anak mengambil dan mempersiapkan sendiri perlengkapan yang dibutuhkan sesuai dengan instruksi guru. Dari kegiatan tersebut dapat kita katakan perlengkapan yang dibutuhkan sesuai dengan instruksi guru.

Dari kegiatan tersebut dapat dilihat perbedaan kemampuan matematika permulaan anak yaitu terdapat beberapa anak yang sudah mampu menyelesaikan kegiatan sendiri tanpa bantuan ibu guru dan ada juga beberapa anak yang masih memerlukan bantuan ibu guru saat mengerjakan tugas, dikarenakan masih kurang mengerti terhadap tugas yang berkaitan dengan matematika permulaan seperti belum mengenal angka dengan benda, belum mengerti penjumlahan sehingga pada saat mengerjakan harus dibimbing dan masih ragu terhadap jawaban yang diberikan. Sehingga pembelajaran matematika permulaan sedikit terhambat dalam proses pembelajaran tersebut.

Dari kegiatan wawancara tersebut dengan kolaborator dan observasi yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada lampiran (CW 01) dan dokumentasi sebagai berikut:



Gambar 4.3

Kegiatan Pembelajaran TK Masjid Jami' Bintaro Jaya

Secara kuantitatif kemampuan matematika permulaan anak usia 5–6 tahun di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya dengan melakukan observasi dan wawancara prapenelitian adapun hasilnya adalah sebelum menggunakan permainan memancing angka dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah:

Tabel 4.3

Data Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya Pra Siklus

No	Nama Anak (Inisial)	Pra Siklus		Keterangan
		Skor	Persentase	
1	Nur	10	40 %	MB
2	Indh	12	45 %	MB
3	Alna	13	50 %	BSH
4	Adfa	14	47 %	MB

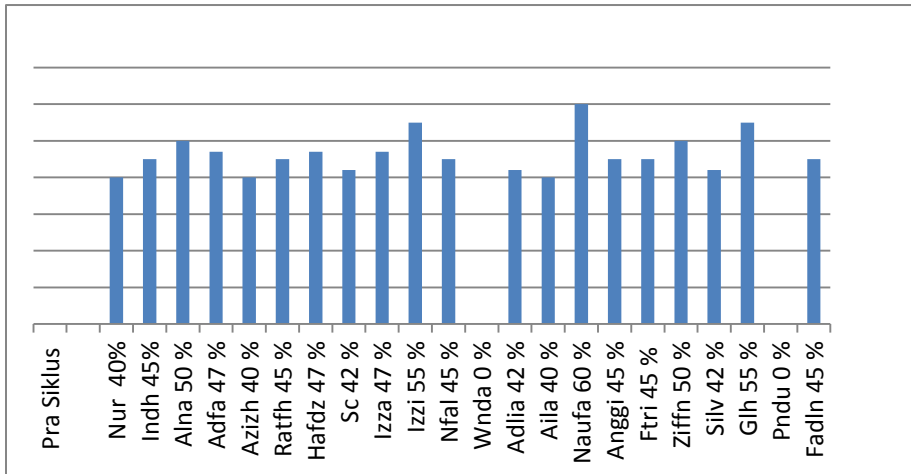
5	Azizh	10	40 %	MB
6	Ratfh	12	45 %	MB
7	Hafdz	14	47 %	MB
8	Sc	11	42 %	MB
9	Izza	14	47 %	MB
10	Izzi	16	55 %	BSH
11	Nfal	12	45 %	MB
12	Wnda	-	-	Tidak Masuk
13	Adlia	11	42 %	MB
14	Aila	10	40 %	MB
15	Naufa	18	60 %	BSH
16	Anggi	12	45 %	MB
17	Ftri	12	45 %	MB
18	Ziffn	13	50 %	BSH
19	Silv	11	42 %	MB
20	Glh	16	55 %	BSH
21	Pndu	-	-	Tidak Masuk
22	Fadln	12	45 %	MB
Total		253	927 %	MB (Mulai Berkembang)
Rata		12,65	46,35 %	

Tabel 4.4
Kriteria Kemampuan Matematika Permulaan Anak
Usia 5–6 Tahun⁴⁷

No	Kriteria Kemampuan Matematika Permulaan	Nilai	Skor	Persentase
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	4	22 – 28	75 % - 100 %
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3	15 – 21	50 % - 74,99 %
3	MB (Mulai Berkembang)	2	8 – 14	25 % - 49,99 %
4	BB (Belum Berkembang)	1	0 – 7	0 % - 24,99 %

Di bawah ini merupakan grafik persentase kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya yang di peroleh pada saat observasi pra siklus yang di gambarkan pada gambar diagram batang.

⁴⁷ Dr. Sigit Purnama, Mpd, dkk Penelitian Tindakan Kelas untuk Pendidikan Anak Usia Dini PT REMAJA ROSDAKARYA hal 90



Gambar Grafik 4.1
Persentase Skor Hasil Kemampuan Matematika
Permulaan Pra siklus

Berdasarkan data yang tersaji dalam grafik di atas terdapat 4 anak yang memiliki nilai tertinggi dan memiliki kempuan sesuai harapan, dan memperoleh nilai rata – rata anak secara keseluruhan adalah sebesar 46,35 %

2. Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun Setelah Menggunakan Permainan Memancing Angka.

a. Deskripsi Data Siklus 1

Yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah anak dengan usia 5–6 tahun dan pihak sekolah yang terlibat sebanyak satu orang guru yang selanjutnya disebut sebagai kolaborator. Kolaborator dalam penelitian ini terdiri dari Ibu Sadiyah Nur Bar selaku guru kelompok TK B yang peserta didik rata-rata berusia 5-6 tahun. Sebelum masuk pada siklus satu pada proses

perencanaan, peneliti dan kolaborator melakukan diskusi mengenai penggunaan media pembelajaran permainan memancing angka dalam proses kegiatan pembelajaran. Selain itu peneliti dan kolaborator juga bersama-sama merancang kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan matematika permulaan dengan menggunakan media pembelajaran permainan memancing angka.

1) Tahap Perencanaan

Tahanan tindakan siklus satu berdasarkan pada hasil wawancara dan hasil observasi kegiatan pembelajaran pada pra penelitian. Rencana tindakan dilakukan secara intensif guru TK Masjid Jami' Bintaro Jaya yang menjadi kolaborator dalam penelitian ini. Diskusi yang dilakukan dimaksudkan agar memperoleh masukan dan persetujuan terhadap tindakan yang akan dilakukan terutama dalam penggunaan media pembelajaran permainan memancing angka dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan matematika permulaan anak.

Kemudian peneliti dan kolaborator membuat perencanaan tindakan pada siklus satu yang akan diberikan kepada anak yaitu sebagai berikut: (a). Membuat perencanaan siklus, (b). Menyiapkan dan membuat media pembelajaran permainan memancing angka untuk kegiatan mengenal konsep bilangan, penjumlahan.

Diharapkan dengan adanya diskusi antara peneliti dan kolaborator akan terciptanya tujuan dan pandangan dalam proses tindakan yang akan dilakukan yaitu meningkatkan

kemampuan matematika permulaan. Adapun tidakan yang akan diberikan kepada anak usia 5–6 tahun pada siklus satu di TK Masjid Jami’ Bintaro Jaya sebagai berikut:

Tabel 4.5
Kegiatan Siklus 1

No	Perencanaan	Kegiatan	Catatan Lapangan
1	(I) Senin, 10 April 2023	1. Mengenal konsep bilangan dengan benda 2. konsep penjumlahan	CL 01
2	(II) Selasa, 11 April 2023	1. Mengenal konsep bilangan dengan benda 2. konsep penjumlahan	CL 02
3	(III) Rabu, 12 April 2023	1. Mengenal konsep bilangan dengan benda 2. konsep penjumlahan	CL 03
4	(IV) Kamis, 13 April 2023	1. Mengenal konsep bilangan dengan benda 2. konsep penjumlahan	CL 04
5	(V) Jum’at, 14 April 2023	1. Mengenal konsep bilangan dengan benda 2. konsep penjumlahan	CL 05

Pada siklus ini lebih menekankan pada pemberian tindakan berupa pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berkenaan

dengan kemampuan matematika permulaan. Pemilihan pokok bahasan materi mengikuti : (a). Perencanaan pembelajaran disusun berdasarkan pada tujuan, kegiatan, media, dan alat pengumpulan data yang dibagi kedalam tiga kali pertemuan, (b). Menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang diberikan berupa enam buah alat permainan memancing angka dengan berbagai jenis kegiatan di dalamnya yaitu bola, pancingan, angka yang terbuat dari kardus, bak atau wadah, angka-angka, (c). Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data yaitu kamera, alat tulis, dan catatan lapangan data pemantau kemampuan matematika permulaan anak.

2) Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan tindakan ini dibuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian dan media untuk proses pembelajaran yang aman digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian menyiapkan tabel observasi kemampuan matematika permulaan anak yang akan diisi oleh kolaborator. Jika anak sudah memiliki kemampuan matematika permulaan yang sangat baik maka nilai yang diberikan untuk anak adalah BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) untuk anak yang berkembang sesuai harapan, MB (Mulai Berkembang) untuk anak yang kemampuannya mulai berkembang dan BB (Belum Berkembang) untuk anak yang kemampuannya belum berkembang.

3) Tahap Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan dimana dalam satu kali pertemuan berdurasi 45 menit atau 1 jam pelajaran dan dilaksanakan pada tanggal 10 sampai 14 April 2023. Dalam tahapan ini peneliti dan kolaborator melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan dengan melakukan pendekatan dengan memaksimalkan media pembelajaran yaitu permainan memancing angka. Pengamatan dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Di setiap pertemuan peneliti dan kolaborator mengisi lembar pengamatan untuk mengetahui perkembangan kemampuan matematika permulaan anak setelah menggunakan media permainan memancing angka. Hasil pengamatan berupa dokumen pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak dituangkan dalam bentuk catatan dokumen atau CD dan catatan lapangan atau CL selanjutnya akan direfleksikan oleh peneliti dan kolaborator.

a) Pertemuan Kesatu

Pertemuan kesatu dilaksanakan pada 10 April 2023, kegiatan matematika permulaan diselenggarakan pada jam pembelajaran, maka media pembelajaran permainan memancing angka dan perlengkapan pendukung lainnya seperti pancingan, angka-angka, dan bak disiapkan sebelum jam pembelajaran.

Sebelum kegiatan pembelajaran ini peserta didik melakukan kegiatan pembiasaan yaitu membaca iqro

secara bergantian, kemudian dilanjutkan dengan sholat Dhuha berjamaah, membaca ikrar dan doa pembuka lainnya. Kemudian setelah pembiasaan, guru mengajak anak-anak membicarakan tentang kegiatan sesuai tema, setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan tambahan yakni pembelajaran matematika permulaan yang akan dilakukan yaitu mengenal konsep bilangan, mengenal konsep penjumlahan menggunakan media pembelajaran permainan memancing angka.

Sebelumnya angka diperkenalkan melalui lagu yang dinyanyikan bersama-sama. Kemudian untuk memudahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok yaitu kelompok gurame, kelompok lele, kelompok bandeng, dan kelompok bawal. Pada kegiatan pengenalan matematika permulaan dapat dilihat pada dokumentasi sebagai berikut :



Gambar 4.4
Media Pembelajaran Matematika Permulaan
(Pancingan, Angka, dan Bak)



Gambar 4.5
Anak Melakukan Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan,
Penjumlahan.

Berdasarkan gambar di atas dalam kegiatan matematika permulaan guru menerangkan cara penggunaan media permainan memancing angka sesuai jenisnya, peserta didik mencoba media secara

bergantian. Dalam kegiatan pembelajaran ini guru dan peneliti menggali kemampuan anak tentang matematika permulaan melalui kegiatan mengenal konsep bilangan, penjumlahan.

Selama proses kegiatan pembelajaran peneliti bersama kolaborator melakukan observasi dan hasilnya dijadikan sebagai data awal kemampuan matematika permulaan anak setelah menggunakan media pembelajaran permainan memancing angka dalam kegiatan pembelajaran.

Peserta didik selama proses pembelajaran terlihat sangat antusias dan senang sebagian dari anak terlihat tidak sabar untuk mencoba permainan memancing angka dan anak yang sudah bermain ingin mencoba lagi berulang-ulang.

Pada awal kegiatan beberapa anak rebutan karena tidak sabar untuk mencoba permainan tersebut, namun setelah diberikan pengertian dan penjelasan bahwa media permainan tersebut digunakan secara bergantian maka peserta didik mulai paham, terkendali, dan kondusif. Kelompok yang mampu menjawab pertanyaan maka kelompok tersebut dipersilahkan maju dan memainkan permainan memancing angka.

b) Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 11 April 2023. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada

pertemuan ini adalah mengenal konsep bilangan, penjumlahan dengan pemberian tugas atau soal-soal yang diberikan berbeda dengan hari sebelumnya, guru mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan menggunakan media permainan memancing angka secara berkelompok dan bergantian sama halnya dengan yang dilakukan sebelumnya, kemudian guru menjelaskan cara tentang permainan tersebut.

Guru bertindak sebagai fasilitator untuk membimbing dan mengajarkan anak-anak yang belum mengerti dan blm faham tentang penggunaan media alat permainan memancing angka terutama dalam kegiatan pembelajaran matematika permulaan.

Banyak anak-anak merasa penasaran tentang media permainan memancing angka yang sedang digunakan oleh temannya sehingga tidak jarang anak-anak berjalan-jalan untuk melihat permainan tersebut sehingga menjadi terhambat proses pembelajaran dan akhirnya proses pembelajaran tidak selesai tepat waktu sesuai yang direncanakan oleh peneliti. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua ini dapat di lihat pada dokumentasi gambar berikut:



Gambar 4.6

Anak melakukan kegiatan konsep bilangan dengan benda dan konsep penjumlahan.

Berdasarkan dokumentasi, kegiatan diatas merupakan pembelajaran tentang konsep bilangan dengan benda, konsep penjumlahan menggunakan media permainan memancing angka, secara umum dan keseluruhan anak merasa sangat senang dan mau terus menggunakan mencoba media tersebut yaitu permainan memancing angka.

c) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada 12 April 2023. Pada pertemuan ketiga ini kegiatan yang diberikan adalah mengenal konsep bilangan, mengenal penjumlahan. Dengan kegiatan tersebut diharapkan dapat menambah dan meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak. Berikut dokumentasi kegiatan pada pertemuan ketiga.



Gambar 4.7

Anak Melakukan Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan, Penjumlahan.

Berdasarkan kegiatan di atas masing-masing pada setiap kelompok sambil menunggu giliran kegiatan utama diberikan kegiatan yang lain agar lebih kondusif dalam pembelajaran.

d) Pertemuan keempat

Pada pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 13 April 2023. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan ini adalah mengenal konsep bilangan, penjumlahan dengan pemberian tugas atau soal-soal yang diberikan berbeda dengan hari sebelumnya, guru mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan menggunakan media permainan memancing angka secara berkelompok dan bergantian sama halnya dengan yang dilakukan sebelumnya, kemudian guru menjelaskan cara tentang permainan tersebut.

Banyak anak-anak merasa penasaran tentang media permainan memancing angka yang sedang digunakan oleh temannya sehingga tidak jarang anak-anak berjalan-jalan untuk melihat permainan tersebut

sehingga menjadi terhambat proses pembelajaran dan akhirnya proses pembelajaran tidak selesai tepat waktu sesuai yang direncanakan oleh peneliti. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan keempat ini dapat di lihat pada dokumentasi gambar berikut:



Gambar 4.8

Anak melakukan kegiatan konsep bilangan dengan benda dan konsep penjumlahan.

Berdasarkan dokumentasi, kegiatan diatas merupakan pembelajaran tentang konsep bilangan dengan benda, konsep penjumlahan menggunakan media permainan memancing angka, secara umum dan keseluruhan anak merasa sangat senang dan mau terus menggunakan mencoba media tersebut yaitu permainan memancing angka.

e) Pertemuan kelima

Pada pertemuan kelima dilaksanakan pada tanggal 14 April 2023. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan ini adalah mengenal konsep bilangan, penjumlahan dengan pemberian tugas atau soal-soal yang diberikan berbeda dengan hari sebelumnya, guru mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan

menggunakan media permainan memancing angka secara berkelompok dan bergantian sama halnya dengan yang dilakukan sebelumnya, kemudian guru menjelaskan cara tentang permainan tersebut.

Guru bertindak sebagai fasilitator untuk membimbing dan mengajarkan anak-anak yang belum mengerti dan blm faham tentang penggunaan media alat permainan memancing angka terutama dalam kegiatan pembelajaran matematika permulaan.

Banyak anak-anak merasa penasaran tentang media permainan memancing angka yang sedang digunakan oleh temannya sehingga tidak jarang anak-anak berjalan-jalan untuk melihat permainan tersebut sehingga menjadi terhambat proses pembelajaran dan akhirnya proses pembelajaran tidak selesai tepat waktu sesuai yang direncanakan oleh peneliti. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua ini dapat di lihat pada dokumentasi gambar berikut:



Gambar 4.9

Anak melakukan kegiatan konsep bilangan dengan benda dan konsep penjumlahan.

Berdasarkan dokumentasi, kegiatan diatas merupakan pembelajaran tentang konsep bilangan dengan benda, konsep penjumlahan menggunakan media permainan memancing angka, secara umum dan keseluruhan anak merasa sangat senang dan mau terus menggunakan mencoba media tersebut yaitu permainan memancing angka.

4) Tahap Pengamatan (Observasi)

Tahapan selanjutnya yang dilakukan setelah melakukan tindakan adalah tahap pengamatan. Pada tahapan ini peneliti bersama kolaborator melakukan observasi dan memberikan penilaian pada saat pembelajaran matematika permulaan berlangsung untuk melihat dan mengetahui apakah tindakan yang diberikan sesuai dengan harapan.

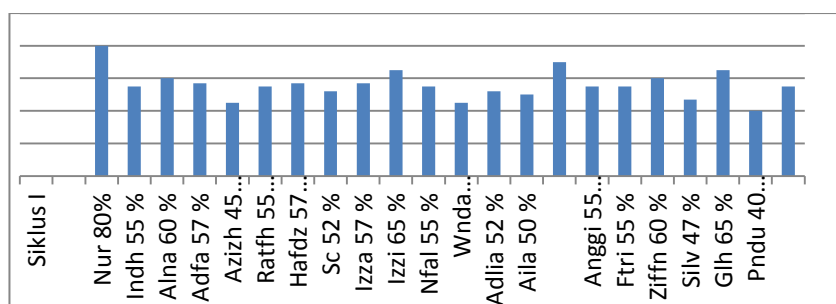
Hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti dan kolaborator pada siklus satu menunjukkan bahwa kemampuan matematika permulaan pada anak usia 5-6 tahun mengalami perkembangan setelah menggunakan media permainan memancing angka dalam proses pembelajarannya. Data kualitatif dari pengamatan terhadap kemampuan matematika permulaan setelah melakukan pembelajaran dengan media tambahan yaitu permainan memancing angka selama proses pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5–6
Tahun TK Masjid Jami' Bintaro Jaya Siklus 1.

No	Nama Anak (Inisial)	Siklus I		Keterangan
		Skor	Persentase	
1	Nur	22	80 %	BSH
2	Indh	16	55 %	BSH
3	Alna	18	60 %	BSH
4	Adfa	17	57 %	BSH
5	Azizh	12	45 %	MB
6	Ratfh	16	55 %	BSH
7	Hafdz	17	57 %	BSH
8	Sc	14	52 %	BSH
9	Izza	17	57 %	BSH
10	Izzi	19	65 %	BSH
11	Nfal	16	55 %	BSH
12	Wnda	12	45 %	MB
13	Adlia	14	52 %	BSH
14	Aila	13	50 %	BSH
15	Naufa	20	70 %	BSH
16	Anggi	16	55 %	BSH
17	Ftri	16	55 %	BSH
18	Ziffn	18	60 %	BSH
19	Silv	14	47 %	MB
20	Glh	19	65 %	BSH
21	Pndu	10	40 %	MB

22	Fadln	16	55 %	BSH
Total		352	1.232 %	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
Rata		16	56 %	

Apabila hasil kemampuan matematika di atas dituangkan dalam bentuk grafik, data kualitatif hasil pengamatan terhadap kemampuan matematika permulaan anak pada siklus satu adalah sebagai berikut:

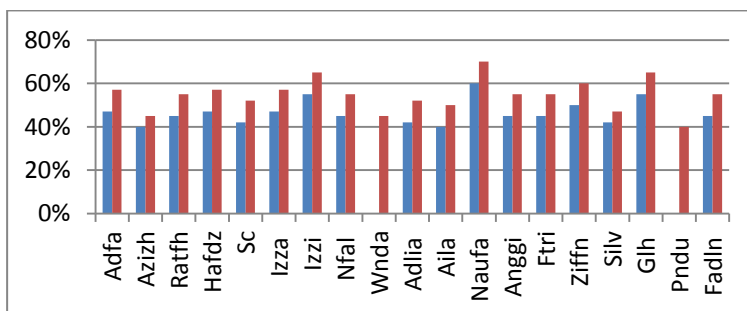


Gambar Grafik 4.2

Persentasi Skor Hasil Kemampuan Matematika Permulaan Anak Pada Siklus 1

Berdasarkan pengamatan pada tabel dan grafik pada siklus 1 beberapa indikator pada kemampuan matematika permulaan anak terdapat 4 anak yang kemampuannya mulai berkembang yaitu azizah, wnda dengan skor persentase 45%, silvy 47 % dan pandu 40%.

Data kuantitatif perbandingan nilai atau skor hasil pengamatan terhadap kemampuan matematika permulaan anak saat prasiklus dengan siklus 1 dapat dilihat dari grafik berikut:



Gambar Grafik 4.3

Perbandingan Persentase Skor Hasil Kemampuan Matematika Permulaan Anak Prasiklus dengan Siklus I

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat pada akhir siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan matematika permulaan anak setelah menggunakan media permainan memancing angka, namun belum mengalami peningkatan yang signifikan.

5) Tahap Refleksi

Di akhir tindakan setelah melakukan perencanaan, tindakan dan observasi, peneliti bersama kolaborator membuat refleksi yaitu mengkaji sejauh mana keberhasilan setelah menggunakan media permainan memancing angka dalam pembelajaran. Dari hasil refleksi siklus 1 ini diharapkan mampu memberikan perubahan positif terhadap proses kegiatan pembelajaran dan hasil yang optimal pada siklus 2. Refleksi pada siklus 1 memberikan hasil sebagai berikut:

- a) Dalam pembelajaran anak mulai menunjukkan adanya minat terhadap pembelajaran matematika permulaan anak, karena adanya media baru yaitu permainan memancing angka sehingga anak lebih bersemangat dan antusias dalam proses pembelajaran.
- b) Pembelajaran berjalan lebih baik dan kondusif sehingga mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan penilaian.

Pada siklus 1 terdapat pula masalah atau kendala yang dihadapi yaitu sebagai berikut:

- Pada proses pembelajaran terdapat berberapa anak yang berselisih dan rebutan karena penasaran dengan kegiatan satu sama lain sehingga proses pembelajaran sedikit terganggu dan kurang kondusif.
- Hampir seluruh peserta didik belum pernah menggunakan bahkan melihat permainan memancing angka menjadikan anak sangat antusias dalam menggunakannya dan permainan memancing angka ini dibuat dengan cara ditempel magnet pada sisi kardus yang dibentuk menjadi angka karena antusias yang tinggi dalam penggunaan permainan yang kurang hati-hati terdapat beberapa bagian media yang magnetnya copot dan pecah.

b. Deskripsi Data Siklus 2

Pada penelitian siklus 1 yang dilakukan sebelumnya peneliti dan kolaborator telah menggunakan media permainan

memancing angka dalam proses kegiatan pembelajaran setelah itu peneliti dan kolaborator kembali merancang proses pembelajaran matematika permulaan anak yang disesuaikan dengan media yang sudah dibuat namun dari penelitian dan tindakan tersebut pada siklus 1 belum mencapai hasil yang optimal.

Untuk mencapai target peningkatan kemampuan matematika permulaan anak yang sesuai dengan harapan dan ditargetkan sehingga perlu adanya tindakan lanjutan yaitu siklus 2 karena terdapat beberapa siswa yang belum memahami secara maksimal cara penggunaan media permainan memancing angka dan belum munculnya minat dalam diri anak-anak terhadap kemampuan matematika permulaan anak. Tahapan pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan tindakan siklus 2 disusun mengacu kepada hasil dari refleksi siklus 1. Pada tahap perencanaan siklus 2 peneliti dan kolaborator membuat perencanaan tindakan dengan menggunakan media yang sama namun dengan kegiatan yang berbeda. Perencanaan dari penelitian ini meliputi:

- a) Membuat perencanaan siklus dan membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran harian sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus 2,
- b) Menyiapkan media pembelajaran yaitu media permainan memancing angka dan media pendukung lainnya seperti flashcard, dan spidol,
- c) Menyiapkan data lembar penilaian observasi,

- d) Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan bukti telah dilaksanakannya pembelajaran. Adapun tindakan yang akan diberikan kepada anak usia 5–6 tahun di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Kegiatan Siklus 2

No	Perencanaa	Kegiatan	Catatan Lapangan
1	(I) Senin, 01 Mei 2023	1. Mengenal konsep bilangan dengan benda 2. Konsep penjumlahan	CL 06
2	(II) Selasa, 02 Mei 2023	1. Mengenal konsep bilangan dengan benda 2. Konsep penjumlahan	CL 07
3	(III) Rabu, 03 Mei 2023	1. Mengenal konsep bilangan dengan benda 2. Konsep penjumlahan	CL 08
4	(IV) Kamis, 04 Mei 2023	1. Mengenal konsep bilangan dengan benda 2. Konsep penjumlahan	CL 09
5	(V) Jum'at, 05 Mei 2023	1. Mengenal konsep bilangan dengan benda 2. Konsep penjumlahan	CL 09

2) Tahap Tindakan (*Acting*)

Pada siklus II tahapan tindakan di laksanakan pada tanggal 01 Mei – 05 Mei 2023 dengan masing–masing waktu

pembelajaran 45 menit atau 1 mata pelajaran. Peneliti pada kali ini bertindak sebagai guru dan observer sedangkan kolaborator bertindak sebagai observer. Seperti halnya pada siklus I, pada tindakan siklus II hasil pengamatan berupa dokumen dan pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan minat dan kemampuan matematika permulaan anak dituangkan dalam bentuk catatan dokumen (CD) dan catatan lapangan (CL) yang selanjutnya akan direfleksikan oleh peneliti bersama kolaborator.

a) Pertemuan Kesatu

Pertemuan pertama pada siklus II dilakukan pada tanggal 01 Mei 2023 untuk kegiatan sama halnya pada siklus I kegiatan diawali dengan kegiatan pembiasaan yaitu membaca iqro, sholat dhuha berjamaah, membaca ikrar, doa pembuka, surat pendek pilihan, dan pembacaan hadits-hadits pilihan dan senandung asmaul husna dan nyanyian pembuka.

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti, sebelum kegiatan inti dimulai terlebih dahulu peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6-5 orang selanjutnya guru berdiskusi beserta peserta didik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan, kemudian menjelaskan cara dan langkah-langkah kegiatan pada hari tersebut. Berikut dokumentasi gambar kegiatan pembelajaran pertemuan pertama siklus II.



Gambar 4.10

Anak Melakukan Kegiatan Menenal Konsep Bilangan, dan Konsep Penjumlahan.

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa anak dalam kegiatan pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran memancing angka sangat antusias dan kemampuannya semakin bertambah dan pembelajaran berjalan kondusif. Perbedaan pada siklus II ini guru lebih fokus pada anak satu persatu secara bergantian, sehingga guru sekaligus observer mengetahui perkembangan anak tentang kemampuannya akan matematika permulaan anak.

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada siklus II dilakukan pada tanggal 02 Mei 2023 untuk kegiatan sama halnya pada siklus I kegiatan diawali dengan kegiatan pembiasaan yaitu membaca iqro, sholat dhuha berjamaah, membaca ikrar, doa pembuka, surat pendek pilihan, dan pembacaan hadits-hadits pilihan dan senandung asmaul husna dan nyanyian pembuka.

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti, sebelum kegiatan inti dimulai terlebih dahulu peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri

dari 6-5 orang selanjutnya guru berdiskusi beserta peserta didik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan, kemudian menjelaskan cara dan langkah-langkah kegiatan pada hari tersebut. Berikut dokumentasi gambar kegiatan pembelajaran pertemuan pertama siklus II.



Gambar 4.11

Anak Melakukan Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan, dan Konsep Penjumlahan.

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa anak dalam kegiatan pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran memancing angka sangat antusias dan kemampuannya semakin bertambah dan pembelajaran berjalan kondusif. Perbedaan pada siklus II ini guru lebih fokus pada anak satu persatu secara bergantian, sehingga guru sekaligus observer mengetahui perkembangan anak tentang kemampuannya akan matematika permulaan anak.

c) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus II dilakukan pada tanggal 03 Mei 2023 untuk kegiatan sama halnya dengan kegiatan kemarin diawali dengan kegiatan pembiasaan yaitu membaca iqro, sholat dhuha berjamaah, membaca ikrar, doa pembuka, surat pendek

pilihan, dan pembacaan hadits-hadits pilihan dan senandung asmaul husna dan nyanyian pembuka.

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti, sebelum kegiatan inti dimulai terlebih dahulu peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6-5 orang selanjutnya guru berdiskusi beserta peserta didik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan, kemudian menjelaskan cara dan langkah-langkah kegiatan pada hari tersebut. Berikut dokumentasi gambar kegiatan pembelajaran pertemuan pertama siklus II.



Gambar 4.12

Anak Melakukan Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan, dan Konsep Penjumlahan.

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa anak dalam kegiatan pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran memancing angka sangat antusias dan kemampuannya semakin bertambah dan pembelajaran berjalan kondusif. Perbedaan pada siklus II ini guru lebih fokus pada anak satu persatu secara bergantian, sehingga guru sekaligus observer mengetahui perkembangan anak tentang kemampuannya akan matematika permulaan anak.

d) Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat siklus II dilaksanakan pada tanggal 04 Mei 2023. Kegiatan pada kali ini adalah mengenal konsep bilangan, konsep penjumlahan. Berikut dokumentasi gambar kegiatan pada pertemuan keempat siklus II



Gambar 4.13

Anak Melakukan Kegiatan Konsep Bilangan, Konsep Penjumlahan.

Berdasarkan keterangan gambar di atas terlihat kemampuan anak sudah mulai terlihat pada kegiatan tersebut anak-anak terlihat lebih semangat dan nampak tidak ada beban dan tidak ada keluhan saat melakukan kegiatan tersebut bahkan tidak ada anak yang mau mengulang dan tidak mau bergantian dengan teman lainnya.

e) Pertemuan Kelima

Pertemuan kelima siklus II dilaksanakan pada tanggal 05 Mei 2023 sekaligus pertemuan terakhir pada siklus II pada penelitian yang dilakukan peneliti. Kegiatan yang dilakukan

pada pertemuan ini tidak begitu terfokus pada media permainan memancing angka namun menggunakan kertas dan pensil sesuai arahan guru kegiatannya adalah menulis konsep bilangan, konsep penjumlahan, hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan dan mengenal konsep penjumlahan.

Berikut dokumentasi gambar pada pertemuan kelima siklus II.



Gambar 4.14

Anak Melakukan Kegiatan Memancing Konsep Bilangan dengan Benda dan Konsep Penjumlahan

Berdasarkan dokumentasi gambar di atas memperlihatkan kemampuan matematika permulaan anak sudah meningkat dan peserta didik sangat menikmati proses pembelajaran dan beberapa anak sudah mulai muncul pemikiran dalam dirinya dan mengatakan langsung bahwa pembelajaran matematika permulaan dengan media permainan memancing angka sangat seru dan menyenangkan.

3) Tahap Pengamatan (Observasi)

Tahapan selanjutnya setelah melakukan tindakan pada siklus II ini adalah tahapan pengamatan. Pada tahapan ini peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah penilaian yang telah dilakukan pada siklus II ini sesuai dengan yang diharapkan dan direncanakan. Pada tahap pengamatan ini terdapat lembar observasi anak yang diisi oleh observator saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Apakah anak menunjukkan minat pada kegiatan matematika permulaan anak sehingga kemampuannya menjadi meningkat. Data kuantitatif hasil pengamatan terhadap kemampuan matematika permulaan anak setelah menggunakan media pembelajaran permainan memancing angka dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut

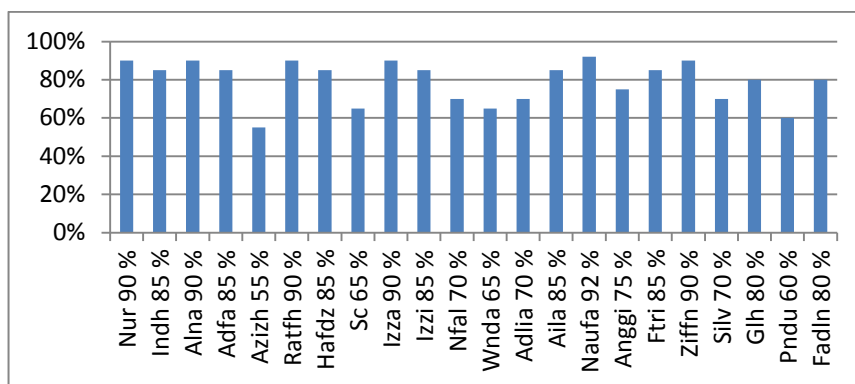
Tabel 4.8

**Hasil Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6
Tahun TK Masjid Jami' Bintaro Jaya Siklus II**

No	Nama Anak (Inisial)	Siklus II		Keterangan
		Skor	Persentase	
1	Nur	25	90 %	BSH
2	Indh	24	85 %	BSH
3	Alna	25	90 %	BSH
4	Adfa	24	85 %	BSH

5	Azizh	16	55 %	BSH
6	Ratfh	25	90 %	BSH
7	Hafdz	24	85 %	BSH
8	Sc	19	65 %	BSH
9	Izza	25	90 %	BSH
10	Izzi	24	85 %	BSH
11	Nfal	20	70 %	BSH
12	Wnda	19	65 %	BSH
13	Adlia	20	70 %	BSH
14	Aila	24	85 %	BSH
15	Naufa	26	92 %	BSH
16	Anggi	22	75 %	BSH
17	Ftri	24	85 %	BSH
18	Ziffn	25	90 %	BSH
19	Silv	20	70 %	BSH
20	Glh	22	80 %	BSH
21	Pndu	18	60 %	BSH
22	Fadln	22	80 %	BSH
Total		510	1.742 %	BSB
Rata		23,18	79,18 %	(Berkembang Sangat Baik)

Adapun tabel tersebut apabila tedapat dalam grafik adalah sebagai berikut:



Gambar Grafik 4.4

Persentase Hasil Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun TK Masjid Jami' Bintaro Jaya Siklus II

Berdasarkan pengamatan pada siklus II data kuantitatif perbandingan skor hasil pengamatan terhadap kemampuan matematika permulaan anak dengan menggunakan media permainan memancing angka pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

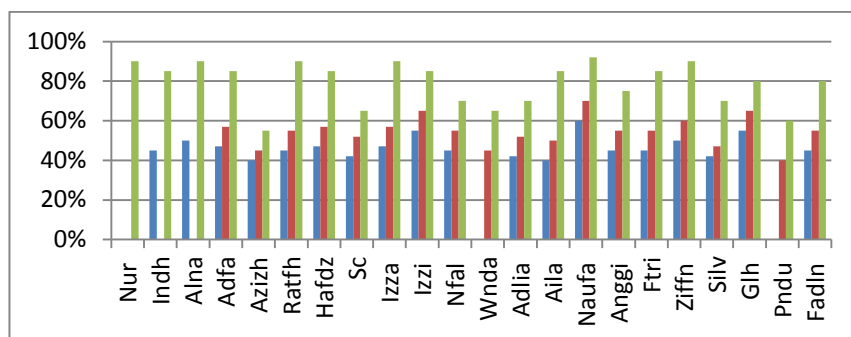
Tabel 4.9

Data Peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan Anak pada Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak (Inisial)	Siklus I		Siklus II		Peningkatan
		Skor	Persentase	Skor	Persentase	
1	Nur	22	80 %	25	90 %	10 %
2	Indh	16	55 %	24	85 %	30 %
3	Alna	18	60 %	25	90 %	30 %
4	Adfa	17	57 %	24	85 %	28 %

5	Azizh	12	45 %	16	55 %	10 %
6	Ratfh	16	55 %	25	90 %	35 %
7	Hafdz	17	57 %	24	85 %	28 %
8	Sc	14	52 %	19	65 %	13 %
9	Izza	17	57 %	25	90 %	33 %
10	Izzi	19	65 %	24	85 %	20 %
11	Nfal	16	55 %	20	70 %	15 %
12	Wnda	12	45 %	19	65 %	20 %
13	Adlia	14	52 %	20	70 %	18 %
14	Aila	13	50 %	24	85 %	35 %
15	Naufa	20	70 %	26	92 %	22 %
16	Anggi	16	55 %	22	75 %	20 %
17	Ftri	16	55 %	24	85 %	30 %
18	Ziffn	18	60 %	25	90 %	30 %
19	Silv	14	47 %	20	70 %	23 %
20	Glh	19	65 %	22	80 %	15 %
21	Pndu	10	40 %	18	60 %	20 %
22	Fadln	16	55 %	22	80 %	25 %
Total			1.232 %		1.742 %	
Rata			56 %		79,18 %	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada akhir siklus menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan matematika permulaan anak setelah menggunakan media permainan memancing angka. Peningkatan tertinggi dicapai oleh Naufa.



Gambar Grafik 4.5

**Perbandingan Persentase Skor Hasil Kemampuan
Matematika Permulaan Anak Siklus I dengan Siklus II**

Berdasarkan grafik kemampuan matematika permulaan anak pada siklus I dan siklus II di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa penggunaan media permainan memancing angka sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat membantu untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan.

Anak selain itu secara kualitatif dengan dilakukannya tindakan penggunaan media permainan memancing angka mampu meningkatkan minat dan ketertarikan anak terhadap kemampuan matematika permulaan, sehingga dalam proses pembelajaran anak tetap semangat dan tidak mudah bosan, tidak merasa terbebani dengan pembelajaran tersebut sehingga tidak menghambat perkembangan anak.

4) Tahapan Refleksi

Di akhir tindakan setelah melakukan perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolabolator, setelah itu dilakukan refleksi yaitu proses mengkaji sejauh mana kemampuan matematika permulaan anak setelah menggunakan media pembelajaran permainan memancing angka dalam proses kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan pada siklus II.

Melalui tahapan inilah peneliti melakukan perbandingan dan penilaian kemampuan matematika permulaan anak setelah diberi tindakan setelah diberi tindakan pada siklus I, apakah terjadi perubahan dan peningkatan setelah diberikan tindakan kembali pada siklus II. Ternyata perubahan dan peningkatan terjadi pada kemampuan matematika permulaan anak yang cukup signifikan.

Dengan demikian peningkatan kemampuan matematika permulaan anak setelah menggunakan media permainan memancing angka yang semula ditargetkan nilai rata-rata seluruh peserta didik minimal mencapai 75% telah tercapai bahkan melebihi target penilaian yakni sebesar 79,18 % dari hasil penelitian tersebut maka penelitian ini telah memenuhi dan mencapai target perkembangan yang diharapkan sehingga tidak perlu dilakukan tindakan lanjutan.

3. Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data secara kualitatif dilakukan dengan melihat hasil peningkatan persentase kemampuan matematika permulaan anak saat prasiklus, siklus I, dan siklus II. Data yang telah dianalisis berdasarkan hasil pengamatan dan hasil penugasan terhadap anak dalam kegiatan pembelajaran selama tindakan dilakukan.

Berdasarkan tabel-tabel di atas, dapat dideskripsikan adanya peningkatan dalam kemampuan matematika permulaan anak yang cukup signifikan setelah menggunakan media permainan memancing angka dalam kegiatan belajar mengajar. Rata-rata nilai seluruh peserta didik mengalami peningkatan sesuai dengan target yaitu 75%. Dengan demikian, intervensi tindakan berupa penggunaan media permainan memancing angka sebagai media pembelajaran dapat dijadikan salah satu desain pembelajaran untuk meningkatkan minat dan kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran utamanya kegiatan matematika permulaan anak, karena dengan media tersebut anak menjadi lebih semangat, tidak mudah bosan dan mudah terbebani dengan pembelajaran matematika permulaan anak.

Hasil pengamatan terhadap kemampuan matematika permulaan anak pada siklus I dan siklus II, menunjukkan bahwa media permainan memancing angka sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat serta kemampuan matematika permulaan anak sehingga lebih menyenangkan dan media tersebut aman digunakan oleh anak dan bahannya pun mudah dibuat.

Anak terlihat antusias dan semangat, anak tidak merasa bosan dan terbebani dengan kegiatan matematika permulaan yang membuat anak malas belajar dan cepat bosan karena kegiatan dalam permainan memancing angka tersebut dibuat menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik usianya.

1. Analisis Data Kuantitatif

- a. Data Hasil Tes Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun.

Tabel 4.10
Data Peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan Anak pada Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak (Inisial)	Pra Siklus		Siklus I		Peningkatan	Siklus II		Peningkatan
		Skor	Persentase	Skor	Persentase		Skor	Persentase	
1	Nur	10	40 %	22	80 %	40 %	25	90 %	10 %
2	Indh	12	45 %	16	55 %	10 %	24	85 %	30 %
3	Alna	13	50 %	18	60 %	10 %	25	90 %	30 %
4	Adfa	14	47 %	17	57 %	10 %	24	85 %	28 %
5	Azizh	10	40 %	12	45 %	15 %	16	55 %	10 %
6	Ratfh	12	45 %	16	55 %	10 %	25	90 %	35 %

						%			
7	Hafdz	14	47 %	17	57 %	10 %	24	85 %	28 %
8	Sc	11	42 %	14	52 %	10 %	19	65 %	13 %
9	Izza	14	47 %	17	57 %	10 %	25	90 %	33 %
10	Izzi	16	55 %	19	65 %	10 %	24	85 %	20 %
11	Nfal	12	45 %	16	55 %	10 %	20	70 %	15 %
12	Wnda	-	-	12	45 %	0 %	19	65 %	20 %
13	Adlia	11	42 %	14	52 %	10 %	20	70 %	18 %
14	Aila	10	40 %	13	50 %	10 %	24	85 %	35 %
15	Naufa	18	60 %	20	70 %	10 %	26	92 %	22 %
16	Anggi	12	45 %	16	55 %	10 %	22	75 %	20 %
17	Ftri	12	45 %	16	55 %	10 %	24	85 %	30 %
18	Ziffn	13	50 %	18	60 %	10 %	25	90 %	30 %
19	Silv	11	42 %	14	47 %	5 %	20	70 %	23 %
20	Glh	16	55 %	19	65 %	10 %	22	80 %	15 %

						%			
21	Pndu	-	-	10	40 %	0 %	18	60 %	20 %
22	Fadln	12	45 %	16	55 %	10 %	22	80 %	25 %
Total					1.232 %			1.742 %	510%
Rata					56 %			79,18 %	23,18%

b. Hasil Pengamatan Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun

Dalam penelitian ini dilakukan pengamatan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan matematika permulaan anak usia 5 – 6 tahun. Pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator dilakukan secara kolaboratif dengan cara melihat aktifitas anak selama kegiatan berlangsung. Peningkatan kemampuan matematika permulaan anak dapat diketahui dengan membandingkan skor hasil pengamatan pada saat prasiklus dengan skor hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II.

c. Ketuntasan Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Memancing Angka Sebagai Media Pembelajaran dalam Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun.

Berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan oleh peneliti dan kolaborator khususnya pada penelitian ini peneliti merujuk kepada teori yang dikemukakan oleh Djamarah dan Zain yang menjelaskan bahwa pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila nilai peserta didik mencapai nilai minimal 75% dari seluruh peserta didik, sesuai dengan kriteria yang ditetapkan di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya untuk anak usia 5–6 tahun untuk kemampuan matematika permulaan anak.

Hasil dari kemampuan matematika permulaan untuk anak usia 5-6 tahun di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya menunjukkan bahwa hasil kemampuan matematika permulaan anak sudah terlihat dan berkembang sangat baik karena nilai rata-rata seluruh peserta didik sudah mencapai 79,18 % Nilai terendah 55 %.

Berdasarkan target atau kriteria keberhasilan tindakan yang disepakati antara peneliti dan kolaborator yaitu adanya peningkatan kemampuan matematika permulaan anak sebesar 79,18 % hal tersebut menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan penelitian telah tercapai pada siklus II dengan demikian pemberian tindakan berupa penggunaan media permainan memancing angka dalam proses pembelajaran berhasil meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak

2. Analisis Data Kualitatif

a. Hasil Penelitian Kemampuan Matematika Permulaan Anak Siklus I

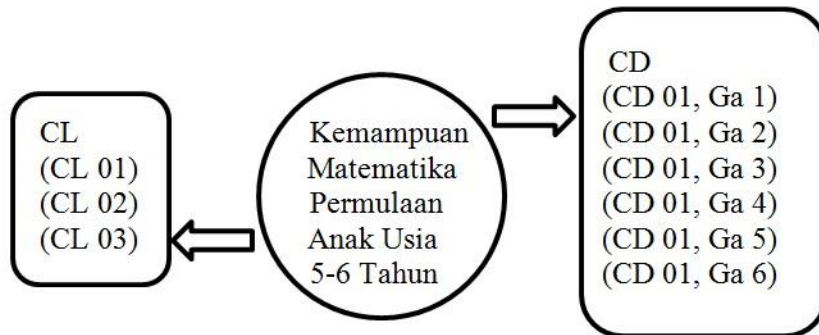
1) Reduksi Data

Data tentang kemampuan matematika permulaan anak setelah penggunaan media permainan memancing angka dalam proses pembelajaran diperoleh dari hasil catatan lapangan dan catatan dokumentasi. Berikut adalah reduksi data mengenai kemampuan matematika permulaan anak setelah penggunaan media permainan memancing angka saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada pertemuan pertama hingga pertemuan kelima peneliti memberikan media permainan memancing angka untuk digunakan sebagai media pembelajaran, selama kegiatan pembelajaran berlangsung yakni selama 45 menit atau 1 jam pembelajaran guru memberikan pembelajaran yang berhubungan dengan pembelajaran matematika permulaan anak (CL 01, CL 02) setelah penggunaan media permainan memancing angka terlihat adanya ketertarikan anak pada kegiatan pembelajaran (CD 01, Ga 1) terlihat dari ekspresi anak-anak.

Bahwa mereka sangat antusias dan semangat mengikuti pelajaran (CD 01, Ga 2) meskipun diantara mereka ada yang terlihat memainkan atau memutar-mutar (media) disela-sela pembelajaran (CD 01, Ga 3), (CD 01, Ga 4) adanya partisipasi anak dengan mengikuti kegiatan dan menyelesaikan kegiatan tanpa beban (CD 01, Ga 5)

2) Penyajian Data



Tabel 4.11

Data Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun Siklus I

Proses Pembelajaran Kemampuan Matematika Permulaan Anak	
Catatan Lapangan (CL)	Catatan Dokumen (CD)
<p>(CL 01)</p> <p>Guru mengenalkan konsep bilangan dengan benda melalui lagu, setelah itu guru memberikan penugasan berupa permainan berhitung dengan benda dan memancing angkanya</p>	<p>(CD 01, Ga 1)</p> <p>Anak mulai tertarik pada kegiatan pembelajaran matematika permulaan.</p> <p>(CD 01, Ga 2)</p> <p>Anak mulai antusias dan semangat mengikuti pembelajaran.</p>
<p>(CL 02)</p> <p>Guru mengajak anak untuk mengenal konsep penjumlahan dan guru memberikan penugasan</p>	<p>(CD 01, Ga 3), (CD 01, GA 4)</p> <p>Anak mulai menunjukkan perhatian tetapi di antara mereka ada yang memainkan (memutar-</p>

berupa berhitung penambahan dengan benda lalu mengambil angkanya dengan cara memancing angka	mutar) pancingan atau media di sela-sela matematika permulaan.
--	--

3. Penarikan kesimpulan

Pengamatan yang telah dilakukan pada penelitian ini adalah mengamati sejauhmana peningkatan kemampuan matematika permulaan anak setelah menggunakan media permainan memancing angka saat proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan kemampuan matematika permulaan anak dapat diketahui dengan cara membandingkan skor hasil pengamatan pada saat tes dengan skor pengamatan terhadap peningkatan kemampuan matematika permulaan anak.

Berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan peneliti dan kolaborator yang merujuk pada yang diungkapkan oleh Djamarah dan Zain bahwa peneliti dapat dikatakan berhasil apabila telah terjadi perubahan pada proses pembelajaran minimal sebesar 75 % dari jumlah seluruh siswa.⁴⁸

Dari hasil kemampuan matematika permulaan anak melalui pengamatan dan penugasan setelah menggunakan media permainan memancing angka pada anak usia 5 – 6 tahun pada siklus I, menunjukkan bahwa hasil dari kemampuan matematika permulaan anak sudah mulai mengalami peningkatan meski tidak signifikan.

⁴⁸ <https://www.detikpendidikan.id/2020/12/indikator-keberhasilan-dalam-penelitian-ptk.html> diakses 1 Februari 2023

Nilai terendah yang di capai anak yaitu 55 % dan nilai tertinggi yang di capai anak yaitu sebesar 92 % dan nilai rata – rata dari seluruh anak telah mencapai 79, 18 %.

Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan matematika permulaan anak secara rata – rata keseluruhan masuk kedalam kategori berkembang sangat baik namun masih perlu peningkatan kembali, karena kriteria yang harus dicapai sesuai dengan yang telah ditetapkan adalah 75%, maka dengan demikian penelitian dilanjutkan pada tahap siklus II.

b. Hasil Penelitian Kemampuan Matematika Permulaan Anak Siklus II

1) Reduksi Data

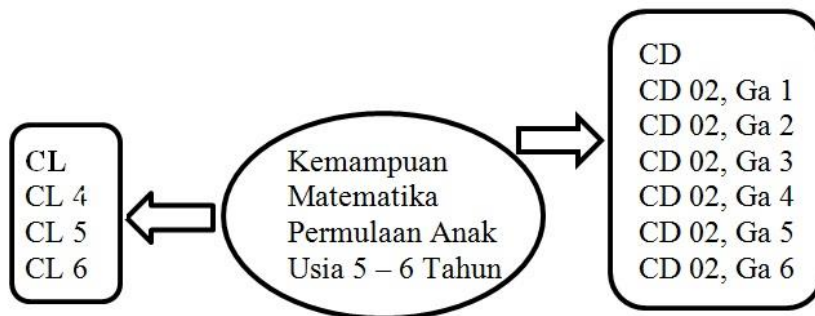
Hasil penelitian tentang kemampuan matematika permulaan anak pada siklus II masih menggunakan media permainan memancing angka namun dengan jenis kegiatan yang berbeda menggunakan flashcard selama proses pembelajaran berlangsung sama halnya seperti pada siklus I diperoleh dari hasil catatan lapangan dan catatan dokumen. Berikut ini adalah hasil reduksi data mengenai minat kemampuan matematika permulaan anak usia 5 – 6 tahun setelah menggunakan media permainan memancing angka pada siklus II.

Pada pertemuan pertama sampai kelima anak sudah menunjukkan perhatian yang lebih terhadap kegiatan pembelajaran dan mereka terlihat lebih fokus karena sudah mulai memahai bagaimana cara penggunaan media

permainan memancing angka dibandingkan pada siklus I, sebelumnya anak masih terlihat bingung dan bertanya temannya tentang cara bermain dengan pancingan angka.

Anak terlihat sangat tertarik dan berpartisipasi dalam kegiatan menggunakan media permainan memancing angka (CD 02, Ga 1), (CD 02, Ga 2) anak sudah paham akan aturan main yakni kegiatan dilakukan secara bergantian selama menunggu proses pergantian mereka bisa melakukan kegiatan yang diberikan sebelumnya (CD 02, Ga 3), adanya partisipasi dalam pembelajaran dengan ditunjukkan anak mau menunggu giliran tanpa mengganggu dan hanya memperhatikan saja (CD 02, Ga 4), bahkan anak sudah mampu menyelesaikan kegiatan sendiri tanpa bantuan guru (CD 02, Ga 5), (CD 02, Ga 6).

2) Penyajian Data



Tabel 4.12
Data Kemampuan Matematika Anak Siklus II

Proses Pembelajaran Kemampuan Matematika Permulaan Anak	
Catatan Lapangan (CL)	Catatan Dokumen (CD)
<p style="text-align: center;">(CL 04)</p> <p>Guru mengajak anak untuk mulai mengenal konsep bilangan dengan benda yang sederhana dengan tambahan media bola</p>	<p style="text-align: center;">(CD 02, Ga 1), (CD 02, Ga 2)</p> <p>Anak terlihat sangat senang dan tertarik dengan permainan memancing angka tersebut dengan ikut berpartisipasi dengan tertib dalam pembelajaran matematika permulaan dengan permainan memancing angka.</p>
<p style="text-align: center;">(CL 05)</p> <p>Guru memberikan penugasan tentang konsep penjumlahan dengan menuliskan hasil dari penjumlahan tersebut kemudian guru mengajak anak untuk memancing angka dari hasil penjumlahan tersebut</p>	<p style="text-align: center;">(CD 02, Ga 3)</p> <p>Anak sudah faham tentang aturan permainan tersebut dalam kegiatan pembelajaran, yakni dengan cara anak – anak sudah memahami aturan yang permainan memancing angka, bergantian saat memainkan permainan tersebut dan selama menunggu pembelajaran anak–anak bisa mengerjakan tugas yang di berikan oleh bu guru.</p>

	<p style="text-align: center;">(CD 02, GA 4)</p> <p>Adanya partisipasi dalam pembelajaran dengan di tunjukan anak-anak mau menunggu giliran tanpa rebutan dan mengganggu temannya.</p>
--	---

3) Penarikan Kesimpulan

Anak usia 5–6 tahun di TK Masjid Jami’ Bintaro Jaya pada siklus II telah menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan akan kemampuannya terhadap pembelajaran matematika permulaan, hal tersebut dapat dilihat dari skor akhir yang diperoleh pada siklus II dan selain itu dapat terlihat dari rasa antusias yang tinggi, minat yang sudah muncul dari dirinya sendiri, perhatian, dan partisipasi dalam belajar juga meningkat karena mereka terlihat lebih semangat dan fokus tanpa terlihat adanya tekanan dalam diri mereka.

Adapun persentase rata-rata nilai seluruh peserta didik dalam kemampuannya akan pembelajaran akan matematika permulaan pada siklus II telah mencapai 79,18 % hal tersebut menunjukkan bahwa target kriteria telah dicapai, karena nilai rata-rata keseluruhan melebihi target yang ditetapkan yaitu di atas 75%, maka dengan ini tidak perlu lagi diadakan tindakan lanjutan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Berdasarkan Teori

Untuk mengetahui apakah penggunaan media permainan memancing angka selama proses pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak usia 5–6 tahun di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya Jalan Bintaro Utama I Kecamatan Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan maka dilakukanlah penelitian tindakan kelas sebanyak dua siklus.

Setelah dilakukan pendekatan yakni berupa pemberian atau penggunaan media pembelajaran permainan memancing angka dalam proses pembelajaran, anak mulai terlihat adanya minat, rasa tertarik, perhatian dan bahkan partisipasi dalam belajar yang meningkat karena mereka tidak merasa terpaksa dengan pembelajaran dan penggunaan media yang monoton yang selama ini digunakan yakni berupa kertas dan pensil. Oleh karena itu dengan memperhatikan metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat penting terutama dalam perkembangan kognitif anak.

Dengan adanya media anak akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan akan merangsang pola pikir serta keaktifan anak ketika mengikuti pembelajaran sehingga meningkatkan minat anak ketika dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran harus menyenangkan

dan lebih modern agar rasa ingin tahu anak-anak tersalurkan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.⁴⁹

Dengan demikian langkah penggunaan media permainan memancing angka dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran, khususnya dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak, karena anak tidak lagi terpaksa dengan metode dan media pembelajaran yang monoton sehingga mengakibatkan kurangnya semangat dan perhatian anak yang dapat menghambat perkembangan anak tersebut.

Kemudian merujuk yang di kemukakan oleh Djamarah dan Zain bahwasanya kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil.⁵⁰ Dari segi proses dapat dikatakan berhasil apabila sebagian besar dari seluruh peserta didik terlibat aktif dan minimal mampu mencapai 75% dan dari segi hasil proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif pada peserta didik setidaknya mencapai 75% dari jumlah seluruh peserta didik.

Maka berdasarkan uraian di atas dalam upaya peningkatan matematika permulaan anak sudah selesai karena sudah mencapai kriteria penilaian.

⁴⁹ Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd, (2017) Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini, Hal 29

⁵⁰ <https://www.detikpendidikan.id/2020/12/indikator-keberhasilan-dalam-penelitian-ptk.html> diakses 1 maret 2023

2. Pembahasan Hasil penelitian Berdasarkan Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan oleh peneliti dan kolabolator, khususnya pada penelitian ini peneliti merujuk pada yang di kemukakan oleh Djamarah dan Zain yang menjelaskan bahwa penelitian atau pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila nilai peserta didik sudah mencapai nilai minimal 75% dari jumlah seluruh peserta didik, sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh TK Masjid Jami' Bintaro Jaya untuk anak usia 5-6 tahun untuk kemampuan matematika permulaan anak.

Hasil dari kemampuan matematika permulaan anak usia 5–6 tahun di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya, sebelum di lakukan tindakan atau pra siklus mencapai 46,35% hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam matematika permulaan belum terlihat, kemudian setelah di lakukan tindakan siklus I kemampuan anak mencapai 56% itu artinya anak telah berkembang namun masih perlu perbaikan dan tindakan lanjutan.

Kemudian terjadi peningkatan yang cukup signifikan karena nilai rata–rata seluruh peserta didik mencapai 79,18% itu menunjukkan bahwa kemampuan matematika permulaan anak sudah terlihat dan berkembang sangat baik karena sudah mencapai kriteria yang telah di tetapkan sebelumnya 75% nilai terendah yang di capai anak sebesar 55% dan nilai tertinggi anak 92% hal tersebut terjadi pada siklus II pada pertemuan terakhir (ke-5).

Merujuk pada penelitian terdahulu, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fina Sofiyatun (2019) “Peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan Melalui Permainan Balok Laci Aritmatika (Angka, Warna, dan Bentuk Geometri) Di Pos PAUD Se Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang”.⁵¹ Penelitian tersebut memiliki keterkaitan atau persamaan dengan penelitian saat ini, diantaranya adalah peneliti terkait kemampuan matematika permulaan anak usia dini, dan dilakukan selama dua siklus namun tempat penelitiannya berbeda, menggunakan media dan metode yang berbeda.

Dan berdasarkan uraian diatas dalam upaya peningkatan kemampuan matematika permulaan dengan menggunakan media permainan memancing angka sudah selesai dan berhasil karena sudah mencapai kriteria penilaian, dengan kriteria yang diungkapkan oleh Djamarah dan Zain bahwa penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai 75% dari jumlah seluruh siswa yang artinya kemampuan matematika permulaan anak sudah berkembang sangat baik sesuai harapan.⁵²

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian tindakan berupa penggunaan media permainan memancing angka dalam pembelajaran sangat penting karena hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses atau hasil dari pembelajaran matematika permulaan anak, yakni dapat memberikan

⁵¹ Fina Sofiyatun (2019) “ Peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan Melalui Permainan Balok Laci Aritmatika (angka, warna, dan Bentuk geometri) Di Pos PAUD Se Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang “.

⁵² <https://www.detikpendidikan.id/2020/12/indikator-keberhasilan-dalam-penelitian-ptk.html> diakses tgl 1 Februari 2023

perubahan positif bagi mental dan sosial anak serta dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak.

3. Keterbatasan Penelitian

Peneliti sangat menyadari bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan, diantaranya adalah

1. Peningkatan kemampuan matematika permulaan pada anak di TK Masjid Jami' Bintaro Jaya tidak 100 % atau sepenuhnya dipengaruhi oleh variabel tindakan yakni berupa penggunaan media permainan memancing angka, akan tetapi adanya variabel lain yang mempengaruhi hasil dari kemampuan matematika permulaan anak. Contoh dari variabel lain adalah anak-anak sudah memiliki kemampuan matematika permulaan sejak awal sebelum dilakukan tindakan permainan memancing angka, dan anak sudah memiliki minat terhadap matematika permulaan tetapi belum menemukan metode dan media yang tepat untuk mengembangkan minatnya tersebut oleh karena itu salah satu yang dipilih adalah media permainan memancing angka.
2. Media pembelajaran (permainan memancing angka) jumlahnya terbatas sehingga kegiatan di bagi menjadi beberapa kelompok sehingga mengakibatkan kurang kondusifnya pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Media permainan memancing angka merupakan suatu media yang belum pernah digunakan dalam pembelajaran sehingga anak-anak menjadi penasaran dan antusias dalam

melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran menjadi terganggu dan tidak fokus karena anak-anak ingin mencobanya terlebih dahulu.

4. Media permainan memancing angka memiliki bahan dari kardus dan magnet yang cara pembuatannya di tempel dengan lem sehingga ada beberapa media pada saat digunakan terlepas lemnnya dan harus diperbaiki karena begitu antusiasnya anak-anak terhadap permainan memancing angka.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini, maka diperoleh kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan ini mengkaji hasil peningkatan kemampuan matematika permulaan anak, yaitu dengan cara menggunakan media permainan memancing angka sebagai media pembelajaran saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Berdasarkan analisis terhadap tindakan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa setiap anak sudah mengalami peningkatan dalam kemampuan matematika permulaan yaitu sebesar 23,18% selain itu untuk persentase skor rata-rata keseluruhan untuk kemampuan matematika permulaan anak sudah mencapai kriteria yang telah ditetapkan yaitu kemampuan minimal 75%, dimana penelitian ini persentase rata-rata keseluruhan peserta didik telah mencapai 79,18% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan ini telah berhasil dan hipotesis peningkatan dapat diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di uraikan diatas, maka peneliti mencoba untuk memberikan saran kepada beberapa pihak yaitu sebagai berikut:

1. Lembaga Paud

Bagi lembaga pendidikan anak usia dini sangat penting untuk memperhatikan lingkungan belajar anak. Dalam hal ini perlu adanya media pembelajaran yang baik dan menarik agar anak-anak semangat belajar dan sesuai kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Karena dengan adanya media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat di terima anak-anak.

2. Guru

Guru diharapkan lebih variatif dan tidak monoton dalam memberikan pembelajaran sehingga tidak membuat anak cepat bosan dalam pembelajaran, guru juga harus kreatif dalam memberikan media agar anak-anak lebih semangat dalam menerima pembelajaran di sekolah, guru juga perlu memperhatikan suasana belajar agar pembelajaran di dalam kelas tidak menjadi beban oleh anak-anak.

3. Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lanjutan, hasil ini dapat dijadikan untuk bahan penelitian selanjutnya tentang meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak usia 5–6 tahun dengan menggunakan media yang tepat selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Freeman, J., & Munandar, U. (2009). *Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif*. Jawa Barat: PP PAUD dan DIKMAS Jawa Barat.
- Mangiriang, S. B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Dengan Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di TK Mentari Bontoa Sulawesi.
- Permendikbud no 137 Tahun 2014*. (n.d.). Retrieved Februari 1, 2023, from kemendikbud: <https://repository.kemdikbud.go.id/12860/1/Permendikbud%20No.%20137%20Tahun%202014%20-%20SN-PAUD.pdf>
- Rabudin. (2020). Retrieved Maret 1, 2023, from Detik Pendidikan: <https://www.detikpendidikan.id/2020/12/indikator-keberhasilan-dalam-penelitian-ptk.html>
- Rezeki, S. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Sebagai Banyaknya Benda Melalui Media Bahan Alam Pada Anak Kelompok "A" TK Al Husna Yogyakarta.
- Runtukahu, J. T., & Kandou, S. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- SLF, B. (2023, April 14). Kegiatan Wawancara di TK MJB. (Sadiah, Interviewer)
- Sofiyatun, F. (2019). Peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan Melalui Permainan Balok Laci Aritmatika (Angka, Warna, dan Bentuk Geometri) Di Pos PAUD Se-Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penulisan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Suhardjono. (2016). *Penulisan Tindakan Keras*. Surakarta: Citra Pustaka.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Y. N. (2014). *Hakikat Pengembangan Kognitif*. 1-35.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. (2015). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosda.
- Suyadi. (2015). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini* . Yogyakarta: Pedagogia.
- Undang-Undang no 65 tahun 2015 tentang pedoman stimulasi kognitif pada anak berbasis kecerdasan majemuk pasal 2.
- Utoyo, S. (2017). *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Wiriati, R. (2015). *Penulisan Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.