

EFEKTIVITAS MEDIA POM-POM DALAM METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA USIA 4-5 TAHUN (Kelompok A)

Anita Kresnawaty, S.PdI, M.M.Pd
Universitas Islam Nusantara (UNINUS),
Bandung, Indonesia
kresnaanita82@gmail.com

Abstract: *EFFECTIVENESS OF POM-POM MEDIA IN THE PLAY METHOD TO INCREASE CALCULATING CAPABILITY AT 4-5 YEARS AGE (Group A)*
This research is motivated low ability of students in numeracy due to lack of media and appropriate learning methods. To see the effect of media usage and learning methods in improving students' numeracy skills researchers use pom-pom media in play methods. The research method was experiment pree. This research was conducted by using one group pretest-posttest design .The study population all students of RA Baitussalam. The sample was students of group A. The instrument used is child worksheet test, and the observation sheet. This is based on Hypothesis Test results using t-test t arithmetic $3.88 > t$ table 2,12. From this research, it can be concluded that the pom-pom media has an effect on the ability to count the beginning of the child. because the use of media and learning methods of interest to children will facilitate teachers in applying the learning materials to be delivered. Furthermore, it is expected that RA / TK / PAUD teachers to be more creative, innovative in the use of media and learning methods used. And tailored to the needs of students.

Keywords: *numeracy, play method, pom-pom media, t-test*

EFEKTIVITAS MEDIA POM-POM DALAM METODE...

Abstrak: Penelitian ini termotivasi dari rendahnya kemampuan siswa dalam berhitung karena kurangnya media dan metode pembelajaran yang tepat. Untuk melihat pengaruh penggunaan media dan metode pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa, peneliti menggunakan media pom-pom dalam metode bermain. Metode penelitian adalah eksperimen pree. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan satu kelompok desain pretest-posttest. Populasi penelitian semua siswa RA Baitussalam. Sampel adalah siswa kelompok A. Instrumen yang digunakan adalah tes lembar kerja anak, dan lembar observasi. Ini berdasarkan hasil Uji Hipotesis menggunakan t-test t hitung $3.88 > t$ tabel 2,12. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pom-pom memiliki efek pada kemampuan menghitung awal anak. Karena penggunaan media dan metode pembelajaran yang menarik bagi anak akan memudahkan guru dalam mengaplikasikan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Selain itu, diharapkan bahwa guru RA/ TK/PAUD menjadi lebih kreatif, inovatif dalam penggunaan media dan metode pembelajaran yang digunakan. Dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Kata kunci: berhitung, metode bermain, pom-pom media, t-test

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan fase yang penting dalam kehidupan seorang anak. Karena pada masa ini berbagai aspek perkembangan pada anak akan mendapatkan stimulasi yang optimal dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini seperti nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang penting di stimulasi adalah kognitif. Menurut Permendikbud No 137 tahun 2014. Deteksi dini pada aspek kognitif dilakukan untuk melihat hambatan yang berhubungan dengan aspek kematangan proses berfikir. Aspek perkembangan kognitif penting untuk dikembangkan, karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berpikir sehingga dapat memperoleh pembelajaran yang optimal, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah dan membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika.

Campbell, Campbell, Dickinson (2002) menjelaskan bahwa tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematik, antara lain mengenal bilangan, beberapa pola, perhitungan, pengukuran, geometri, statistik, peluang, pemecahan masalah, logika, *games* strategi dan atau petunjuk grafik. Dalam menyampaikan materi pembelajaran diperlukan metode dan media agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif.

Penggunaan metode harus disesuaikan dengan karakteristik anak. salah satu nya anak usia dini ada masa dimana anak senang bermain. Bermain ini dapat dijadikan metode pembelajaran yang baik untuk anak. Seperti pendapat dari wiyani & barsuki (2011) bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi dapat menjadi metode bagi anak untuk belajar.

Selain metode yang sesuai dengan karakteristik anak, media pembelajaran yang digunakan pun sangat berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran dikelas. Media dan sumber belajar dan bermain yang dapat digunakan oleh anak dan guru merupakan salah satu faktor penting yang sangat mempengaruhi penguasaan anak terhadap materi yang diberikan. Melalui media dan sumber belajar inilah anak akan bereksplorasi dan bereksperimen dengan bahan yang ada. Lee (1989) menyatakan bahwa sebagian besar peralatan rumah tangga atau barang rongsokan yang tidak terpakai lagi dapat digunakan sebagai media kreatif yang dapat menghasilkan suatu karya yang inovatif.

Berdasarkan pengalaman dilapangan, peneliti melihat bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika anak usia dini, khususnya kemampuan berhitung permulaan tidak menggunakan metode yang menarik sehingga pembelajaran berhitung permulaan tidak terlaksana secara efektif.

Selain metode yang tidak menarik, jarang nya penggunaan media yang menarik membuat anak pada kelompok A merasa bosan dengan pembelajaran berhitung permulaan maka hal ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan pada kelompok A. Maka dari itu, peneliti mengambil judul

EFEKTIVITAS MEDIA POM-POM DALAM METODE...

“Efektivitas Media Pom-Pom Dalam Metode Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Usia 4-5 Tahun”

Dari latar belakang di atas penulis merumuskan masalah yang akan diteliti, yaitu adakah pengaruh penggunaan media pom-pom dalam metode bermain untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada usia 4-5 tahun.

Selaras dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media pom-pom dalam metode bermain untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada usia 4-5 tahun.

B. Pembahasan

1. Kajian Teori

a. Media Pom-pom

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah”. Dalam bahasa Indonesia kata *medium* diartikan sebagai “antara” atau “sedang” (Latuheru, 1988). Yang dimaksud media dalam hal ini adalah media pembelajaran. Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (1988) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin (Sadiman, 2008).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

Apa saja yang dapat membantu akan terjadinya proses belajar dan mengajar tergolong media, salah satunya media pom-pom. Pom-pom adalah bola-bola kecil dari bahan wol dan sebagainya yang digunakan sebagai hiasan pada baju (wanita), sepatu, dan sebagainya (<https://kbbi.web.id/pompon>).

b. Kemampuan Berhitung

Kemampuan 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, korespondensi satu-satu, konsep bentuk geometri, melakukan estimasi serta pengolahan data sederhana dengan memanipulasi dan menggunakan media-media kongkrit sebelum mengoperasikan simbol-simbol abstrak, serta melakukan interaksi melalui bermain (<https://britaniasari.wordpress.com>).

Anita Yus (2005) menyebutkan anak TK memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Menyebut urutan bilangan dari 1-10
- 2) Menghitung (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda)
- 3) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis)
- 4) Mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit
- 5) Menyebutkan benda yang berbentuk geometri
- 6) Mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat
- 7) Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (4-6 bagian)
- 8) Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi
- 9) Mengenal alat ukur mengukur. Menyatakan waktu yang dikaitkan dengan jam
- 10) Mengenal penambahan dengan benda-benda 1-10
- 11) Mengenal pengurangan dengan benda-benda 1-10
- 12) Mengurutkan benda 1-10 berdasarkan urutan tinggi-rendah, besar-kecil, berat-ringan, tebal-tipis
- 13) Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk3 pola yang berurutan

EFEKTIVITAS MEDIA POM-POM DALAM METODE...

- 14) Meniru pola dengan menggunakan 4 kubus
- 15) Mengerjakan mencari jejak (maze) yang lebih rumit

2. Metode

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena adanya pengukuran disertai analisis secara statistik yang digunakan untuk membuktikan hipotesis. Metode yang digunakan adalah metode *pre* eksperimen. Penggunaan metode ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre test post test design*.

Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok A. Penentuan sampel dari populasi menggunakan cara *nonprobability sampling*, teknik ini merupakan pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur/anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono,2015).

Lembar observasi digunakan untuk mendapatkan data kemampuan berhitung permulaan sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment*. Selain menggunakan lembar observasi, peneliti menggunakan studi dokumentasi untuk memperkuat penelitian yang dilaksanakan benar adanya.

Lembar observasi yang digunakan untuk melihat kemampuan berhitung permulaan pada kelompok A yaitu :

Pilihan	Skor/Nilai
Berkembang Sangat Baik	4
Berkembang sesuai Harapan	3
Mulai Berkembang	2
Belum Berkembang	1

Untuk mengetahui validitas instrument peneliti menggunakan bantuan *Spss versi 16*.

3. Hasil

a. Hasil perhitungan validitas instrument pengaruh media pom-pom terhadap kemampuan berhitung permulaan

No	Item	Status
1	$0.001 < 0.05$	Valid
2	$0.011 < 0.05$	Valid
3	$0.203 > 0.05$	Tidak Valid
4	$0.203 > 0.05$	Tidak Valid
5	$0.263 > 0.05$	Tidak Valid
6	$0.002 < 0.05$	Valid
7	$0.010 < 0.05$	Valid
8	$0.001 < 0.05$	Valid
9	$0.000 < 0.05$	Valid
10	$0.013 < 0.05$	Valid
11	$0.000 < 0.05$	Valid
12	$0.007 < 0.05$	Valid
13	$0.030 < 0.05$	Valid
14	$0.027 < 0.05$	Valid
15	$0.027 < 0.05$	Valid
16	$0.027 < 0.05$	Valid
17	$0.45 > 0.05$	Tidak Valid
18	$0.102 > 0.05$	Tidak Valid
19	$0.139 > 0.05$	Tidak Valid
20	$0.008 < 0.05$	Valid
21	$0.000 < 0.05$	Valid
22	$0.008 < 0.05$	Valid
23	$0.000 < 0.05$	Valid

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh 17 item valid dan 6 item yang tidak valid.

EFEKTIVITAS MEDIA POM-POM DALAM METODE...

b. Kemampuan anak sebelum menggunakan media pom-pom

NAMA	SKOR	KATEGORI
AY	3	Berkembang Sesuai Harapan
AHK	3	Berkembang Sesuai Harapan
ARU	2	Mulai Berkembang
AKD	3	Berkembang Sesuai Harapan
CAS	2	Mulai Berkembang
CA	3	Berkembang Sesuai Harapan
HAR	2	Mulai Berkembang
IAP	3	Berkembang Sesuai Harapan
KPL	3	Berkembang Sesuai Harapan
KZP	3	Berkembang Sesuai Harapan
LAH	2	Mulai Berkembang
MAR	2	Mulai Berkembang
MAB	2	Mulai Berkembang
MGR	2	Mulai Berkembang
MSN	1	Belum Berkembang
NSR	3	Berkembang Sesuai Harapan
NPH	2	Mulai Berkembang
RFF	1	Belum Berkembang
RSM	1	Belum Berkembang
Persentase	Belum Berkembang	15%
	Mulai Berkembang	39%
	Berkembang Sesuai Harapan	40%
	Berkembang Sangat Baik	6%

Berdasarkan data yang ada diatas dapat dilihat kemampuan berhitung permulaan kelompok A di RA Baitussalam Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung.

c. Permulaan sesudah menggunakan media pom-pom pada anak kelompok A RA Baitussalam Kab.Bandung (Post Test)

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan berhitung permulaan pada kelompok A RA Baitussalam sesudah menggunakan media pom-pom. Data yang diperoleh melalui penugasan kepada anak dengan media Lembar Kerja Anak yang di buat oleh guru kelas. untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dilihat melalui nilai yang diberikan oleh guru kelas setelah diberikan treatment pembelajaran menggunakan media pom-pom. Adapun tabel perkembangan kemampuan kelompok A setelah menggunakan media pom-pom sebagai berikut :

Profil kemampuan berhitung permulaan setelah menggunakan media pom-pom

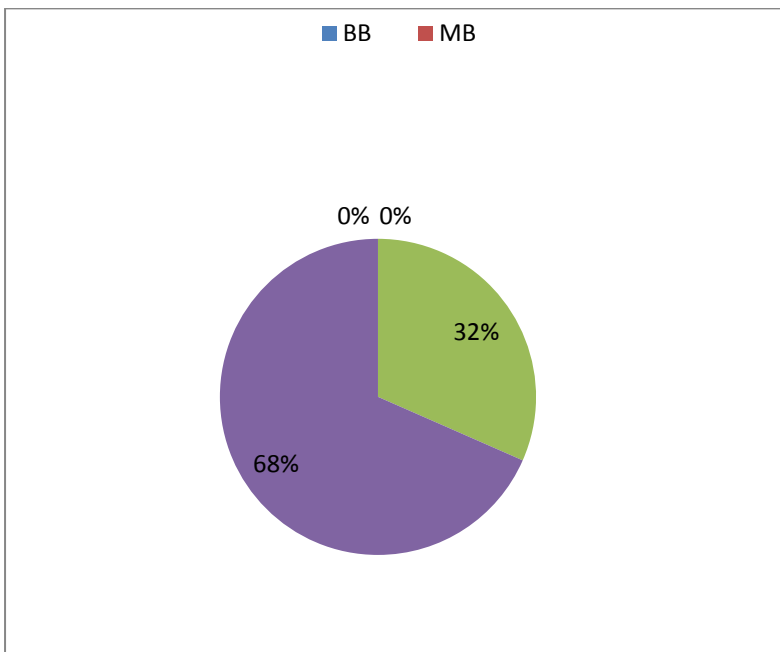
NAMA	SKOR	KATEGORI
AY	4	Berkembang Sangat Baik
AHK	4	Berkembang Sangat Baik
ARU	4	Berkembang Sangat Baik
AKD	4	Berkembang Sangat Baik
CAS	4	Berkembang Sangat Baik
CA	4	Berkembang Sangat Baik
HAR	3	Berkembang Sesuai Harapan
IAP	4	Berkembang Sesuai Harapan
KPL	4	Berkembang Sangat Baik
KZP	4	Berkembang Sangat Baik
LAH	3	Berkembang Sesuai Harapan
MAR	3	Berkembang Sesuai Harapan
MAB	4	Berkembang Sangat Baik
MGR	3	Berkembang Sesuai Harapan
MSN	3	Berkembang Sesuai Harapan

EFEKTIVITAS MEDIA POM-POM DALAM METODE...

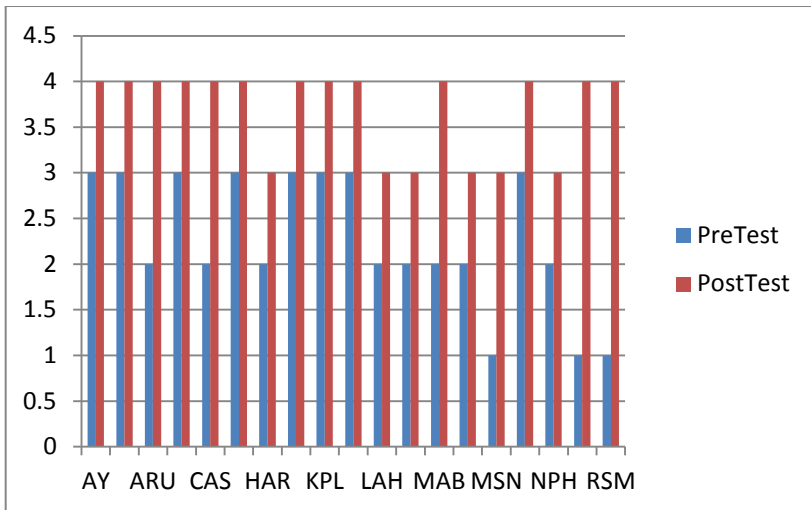
NSR	4	Berkembang Sangat Baik
NPH	3	Berkembang Sesuai Harapan
RFF	4	Berkembang Sangat Baik
RSM	4	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan data yang ada diatas dapat dilihat kemampuan berhitung permulaan kelompok A di RA Baitussalam kecamatan margaasih kabupaten bandung dapat dilihat dari jumlah 19 anak (seluruh anak) berada pada kategori 0 % Belum Berkembang, 0% Mulai Berkembang, 32% Berkembang Sesuai Harapan, 68% Berkembang Sangat Baik.

Berdasarkan analisis data penelitian, diketahui mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari grafik berikut ini :



Peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada kelompok A Sebelum dan Sesudah Diterapkan Pembelajaran melalui Media Pom-Pom



Berdasarkan grafik diatas, dapat terlihat bahwa gain yang diperoleh pada setiap anak, Rerata gain yang diperoleh yaitu 1,4. Hal ini belum dapat dipastikan bahwa media pom-pom berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan. Maka selanjutnya dilihat dari hasil Uji-t.

Hasil analisis data yang diperoleh hasil t hitung 3,88. Untuk mengetahui media pom-pom berpengaruh tidaknya dapat menggunakan t tabel dengan sign 0,05 untuk *two tail test*. Setelah dilakukan analisis t hitung dan t tabel. Maka nilai yang diperoleh yaitu $t \text{ hitung } 3,88 > t \text{ tabel } 2,12$ yang artinya bahwa media pom-pom berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan.

C. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pom-pom memiliki efek pada kemampuan menghitung awal anak, ini dapat dilihat dari hasil $t \text{ hitung } 3,88 > t \text{ tabel } 2,12$ yang artinya bahwa media pom-pom berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan. Siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pom-pom dalam metode bermain untuk materi pembelajaran matematika anak usia dini.

EFEKTIVITAS MEDIA POM-POM DALAM METODE...

Saran

Berdasarkan penelitian penggunaan media pom-pom dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, penulis memperoleh pengalaman baru. Yang dapat digunakan dalam mengembangkan penggunaan media dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika anak usia dini. Dengan demikian penulis memberikan saran-saran : (1) penggunaan media pom-pom pada pembelajaran matematika anak usia dini dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. (2) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pom-pom dalam metode bermain untuk menyampaikan materi pembelajaran matematika anak usia dini khususnya berhitung permulaan, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, (2011). *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai Dalam berbagai aspeknya*. Jakarta : Kencana Perdana Media Group
- Anugrah, Tria. (2016). *Efektivitas penerapan metode bermain angka melalui penggunaan media stick angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK elektrina*. Skripsi Uninus: Tidak diterbitkan
- Depdiknas. (2007). *Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Heliawati, Rina. (2015). *Konsep dasar bermain dan permainan anak*. Bandung: UNINUS
- Jakni, (2016). *Metodologi penelitian ekspreimen bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud
- M.Fadillah, (2017). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Jakarta: Kencana
- Masganti Sit, (2017). *Psikologi perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Montolalu, B.E.F (2005). *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nada, Puspa. (2016). *Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui teknik mencetek di TK INDRI*. Skripsi Upi: Tidak di terbitkan
- NCTM. (2000). *Principles and standars for school mathematics*. Dipetik Februari 2018. Dari www.nctm.org
- Permendikbud. (2014). *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)*. Jakarta: Depdikbud

EFEKTIVITAS MEDIA POM-POM DALAM METODE...

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sujiyono, Yulianti N, dkk, (2004). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Univeritas terbuka.

Tani, Juliawati. (2017). *Pengaruh metode proyek terhadap kemandirian anak di TKN Centeh*. Skripsi Upi. Tidak diterbitkan

Yus, Anita. (2005) *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi

<https://kbbi.web.id/pompon>

<https://britaniasari.wordpress.com/2015/02/20/mengenal-pola-dengan-pompom/>