

PENGUASAAN KONSEP MATEMATIKA AWAL MELALUI MEDIA WAYANG ANGKA KONTEKSTUAL PADA TK A

Widayati

Pascasarjana PAUD Universitas Negeri Jakarta

email: *Wie.paud@gmail.com*

Abstract : Early Math Concepts Mastery Through Contextual Media Puppet Figures on TK A. Research in kindergarten Mardi Putra 03 in Group A against the background of the low level of achievement of development, in particular the scope of cognitive development in this regard is devoted to mastering early math concepts. The results of daily and weekly assessment conducted by the teacher can be seen that of the 15 children, only 5 children achieve mastery learning standards prescribed by the teacher but the rest were below average. It is caused by many factors, some teachers still follow the conventional learning and dictatorial in which the child should perform the learning activities while playing but the teacher limited the movement of children. Teachers are less innovative in creating meaningful learning activities in children due to the use of media student worksheet (LKS) as the only medium of learning used by teachers in introducing math concepts early in children. This research method using action research methods (Action Research). This study refers to the research design Kurt Lewin. The subjects were students in group A with the number of 15 children. The results of the study can be seen in the increase in learning outcomes yaitu prasiklus children's learning outcomes percentage stood at 23.33%, then the cycle of the study occurred a significant increase is 72.86% and in cycle two an increase of 89.97%.

Key Words: Early Math Concepts, Contextual Media Puppet Figures, Early Childhood

Abstrak : Penguasaan Konsep Matematika Awal Melalui Media Wayang Angka Kontekstual Pada TK A. Penelitian di TK Mardi Putra 03 pada Kelompok A dilatar belakangi rendahnya tingkat pencapaian perkembangan, khususnya lingkup perkembangan kognitif yang pada hal ini dikhususkan pada penguasaan konsep matematika awal. Hasil penilain harian dan mingguan yang dilakukan oleh guru dapat diketahui bahwa dari 15 anak, hanya 5 anak yang ketuntasan belajarnya mencapai standar yang sudah ditentukan oleh guru namun selebihnya berada di bawah rata-rata. Hal tersebut dikarenakan oleh banyak faktor, diantaranya guru masih menganut pembelajaran yang konvensional dan diktator dimana seharusnya anak melakukan kegiatan pembelajaran sambil bermain namun guru membatasi gerak anak. Guru kurang berinovasi dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna pada anak dikarenakan penggunaan media lembar kerja siswa (LKS) sebagai satu-satunya media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep matematika awal pada anak. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian ini mengacu pada desain penelitian Kurt Lewin. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok A dengan jumlah 15 anak. Hasil penelitian dapat diketahui kenaikan hasil pembelajaran yaitu pada prasiklus hasil prosentase pembelajaran anak berada pada angka 23,33%, kemudian pada siklus satu penelitian terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu 72,86% dan pada siklus dua terjadi peningkatan sebesar 89.97%.

Kata Kunci: Konsep Matematika Awal, Media Wayang Angka Kontekstual, Anak Usia Dini

Setiap anak dilahirkan dengan membawa potensi kecerdasan masing-masing. Potensi anak dapat berkembang dengan baik atau sebaliknya tergantung bagaimana lingkungan dan pola asuh yang diterima anak. Lingkungan yang baik, pola asuh yang tepat dan didukung dengan potensi bawaan dalam diri anak sejak lahir akan membentuk anak menjadi generasi yang berkualitas dimasa depan. Disinilah dibutuhkan peran berbagai pihak untuk membantu proses tumbuh kembang anak agar menjadi optimal, salah satu pihak yang turut berperan adalah lembaga pendidikan yang bertanggung jawab terhadap proses tumbuh kembang anak yaitu Taman Kanak-Kanak.

Taman Kanak-kanak (TK) memberikan peran yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang anak melalui stimulasi yang tepat. Upaya mewujudkan stimulasi yang tepat pada anak usia dini dalam proses kegiatan pembelajaran anak usia dini adalah melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna pada anak. Kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi anak merupakan kunci keberhasilan pembelajaran dalam melejitkan setiap potensi dalam diri anak.

Potensi kecerdasan dalam diri anak bervariasi. Gardner membagi kecerdasan anak dalam tujuh (7) kecerdasan atau yang lebih dikenal dengan istilah *multiple intelegence* atau kecerdasan jamak, diantaranya: kecerdasan logis-matematik, kecerdasan linguistik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan musikal, kecerdasan visual-spasial dan kecerdasan naturalis. Diantara setiap kecerdasan tersebut yang sering menjadi acuan pembelajaran dan prioritas para pendidik di Indonesia adalah kecerdasan logis-matematik. Kecerdasan logis-matematik merupakan salah satu aspek kecerdasan yang lebih mengutamakan kemampuan yang berhubungan dengan angka dan cara berfikir yang logis.

Kecerdasan logis-matematik dalam implementasi pelaksanaan pendidikan anak usia dini di lapangan sering dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran pengenalan konsep matematika dan aktivitas menghitung. Padahal konsep matematika awal tidak hanya

sekedar menghitung atau mengenal lambang bilangan saja. Mengenalkan konsep matematika awal pada anak perlu dilakukan asalkan metode pembelajaran, media serta materi yang diberikan sesuai dengan tahapan perkembangan dan kebutuhan anak. Hal ini dikuatkan dengan pendapat Sujiono (2011:6) yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan sosio-emosional, kecerdasan spiritual, bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan yang dilalui anak usia dini.

Pengenalan konsep matematika awal merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam hal mengklasifikasi, mengenal pola, mengenal bentuk, mengetahui bilangan dan lambang bilangan. Keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep matematika awal juga merupakan dasar pengembangan kemampuan konsep matematika dalam jenjang selanjutnya. Pengenalan konsep matematika awal harusnya tetap memperhatikan prinsip pembelajaran pada anak prasekolah usia 4-6 tahun yaitu bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Kegiatan bermain yang dimaksudkan adalah kegiatan yang memberikan stimulasi kepada anak sesuai dengan tahapan perkembangan. Demi menunjang aktivitas bermain yang mengedepankan konsep kebermaknaan guru dapat menggunakan media yang dekat dengan anak, contohnya wayang atau media lainnya yang dekat dengan kehidupan anak sehari-hari. Peran media dalam optimalisasi kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran anak usia dini sangatlah besar. Melalui media guru dapat meningkatkan antusias anak selama proses pembelajaran sehingga anak dapat memusatkan perhatiannya dan mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan baik.

Namun dalam kenyataannya prinsip pembelajaran sambil bermain yang mengedepankan kebermaknaan pada anak kurang nampak muncul dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Hal ini sesuai dengan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Mardi Putra 03 pada anak kelompok A, tingkat

pencapaian perkembangannya khususnya lingkup perkembangan kognitif yang pada hal ini dikhususkan pada penguasaan konsep matematika awal belum mencapai hasil yang signifikan. Berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian harian dan mingguan yang dilakukan oleh guru dapat diketahui bahwa dari 15 anak, hanya 5 anak yang ketuntasan belajarnya mencapai standar yang sudah ditentukan oleh guru namun selebihnya berada di bawah rata-rata.

Hal tersebut dikarenakan oleh banyak faktor, diantaranya guru masih menganut pembelajaran yang konvensional dan diktator dimana seharusnya anak melakukan kegiatan pembelajaran sambil bermain namun guru membatasi gerak anak. Guru kurang berinovasi dalam menciptakan kegiatan dan media pembelajaran yang bermakna pada anak dikarenakan penggunaan media lembar kerja siswa (LKS) sebagai satu-satunya media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep matematika awal pada anak. Selain itu terbatasnya sarana dan prasarana, rasio antara guru dan anak yang tidak seimbang, faktor lingkungan yang kurang kondusif karena lokasi sekolah berada di tepi jalan raya dan berdempetan dengan gudang koperasi warga yang menciptakan suasana bising setiap hari, dan masih banyak lagi kekurangan yang dimiliki dalam rangka mewujudkan pendidikan anak usia dini sesuai dengan visi direktorat PAUD.

Mengacu pada permasalahan di atas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “peningkatan penguasaan konsep matematika awal melalui media wayang angka kontekstual”. Media wayang angka kontekstual dipilih sebagai alternatif peningkatan penguasaan konsep matematika awal dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Lestari diketahui bahwa media wayang alternatif dapat meningkatkan hasil pembelajaran, interaksi anak selama dikelas. Penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian tindakan kelas. Peneliti berharap melalui media wayang kontekstual penguasaan konsep matematika awal anak dapat berkembang dan mengalami peningkatan baik secara proses maupun secara hasil.

Penguasaan Konsep Matematika Awal

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang mengedepankan kemampuan berhitung dan banyak berhubungan dengan angka. Pelajaran ini dipelajari oleh semua siswa dari jenjang SD hingga SLTA bahkan dalam perguruan tinggi. Johnson dan Myklebust dalam Abdurrahman (2009: 525) berpendapat matematika adalah simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif dan kekurangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah memudahkan berfikir. Sementara Brewer (2007:350) menyatakan bahwa matematika adalah suatu cara untuk memandang dunia dan pengalaman mereka di dalamnya merupakan cara untuk memecahkan masalah yang sama.

Matematika merupakan pemahaman tentang angka, operasi pada jumlah, fungsi dan hubungan, probabilitas, dan pengukuran. Feeniy Chistensen dan Moravick (2006: 247) berpendapat suatu pusat penemuan mengatakan matematika ketika mengandung unsur seperti timbangan, keseimbangan, lotto, objek dengan atribut berbeda, dan permainan yang cocok dapat mendorong anak-anak untuk bereksperimen dan berfikir tentang matematika yang berhubungan dengan pengalaman, proses banding, klasifikasi dan pengukuran sebagai lawan penghitungan hafalan dan perhitungan merupakan dasar matematika pada anak usia dini. Quinn (2010:128-129) berpendapat bahwa matematika pada anak-anak banyak yang mampu membaca angka dari 1 sampai 10 atau mengenali simbol untuk setiap nomor meskipun mereka tidak mengerti apa arti dari angka-angka tersebut. ini adalah kemampuan verbal dan spasial, mirip dengan membaca dan mengenali alfabet.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep matematika awal pada anak usia dini merupakan sebuah kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak dalam menguasai konsep matematika. Kata penguasaan berkaitan erat dengan hasil yang diinginkan pada anak yang mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Konsep matematika awal disini meliputi penguasaan konsep bentuk, warna, ukuran, pola, bilangan dan lambang bilangan.

Media Pendidikan Untuk Anak Usia Dini

Menurut Arsyad (2009: 3) Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media dapat dikatakan sebagai berbagai jenis komponen yang ada di lingkungan baik berbentuk visual maupun audio visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada anak didik. Miarso (2004: 458) menjelaskan media sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Hal serupa juga disampaikan oleh Gagne yang menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya belajar. Pendapat yang serupa juga disampaikan oleh Briggs dalam Sadiman (2009: 6) yang menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang siswa untuk belajar”. Jadi media adalah sebuah sarana untuk merangsang minat belajar anak. Melihat definisi di atas dapat diketahui bahwa peran media tidak hanya sebagai alat atau sarana penyampai pesan dari guru terhadap anak melainkan juga sebagai sarana untuk stimulasi belajar anak agar hasil belajarnya bisa optimal.

Selanjutnya menurut Syukur (2008: 117) media pendidikan merupakan alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid. Komunikasi antara guru dan anak memang memegang peranan penting dalam setiap proses pembelajaran. komunikasi yang harmonis sangat diperlukan agar kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan apa yang disampaikan oleh guru dapat dimengerti dan difahami oleh anak. Komunikasi pada kegiatan pembelajaran tentunya juga harus memperhatikan karakteristik serta tahapan usia anak, sebab setiap anak memiliki kemampuan komunikasi yang berbeda-beda, khususnya pada pendidikan anak usia dini, komunikasi yang tercipta haruslah sesuai dengan tahapan kognitif anak.

Anak usia dini belajar melalui bermain, sehingga setiap kegiatan yang dilakukan juga memerlukan media bermain. kegiatan bermain dengan media bertujuan untuk menunjang anak agar lebih mudah memainkan dan merangsangnya menjadi lebih semangat. Kegunaan media permainan menurut Elizabeth ada empat, yaitu: (1) anak akan jelas menerima pesan yang terkandung dalam esensi mainan tersebut, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, adanya indera untuk menggunakan mainan, (3) sebagai faktor pendorong atau motivasi agar anak lebih tertantang, dan (4) sebagai alat ukur sejauhmana media bermain tersebut dapat digunakan. Anak dan bermain merupakan satu hal yang tidak dapat dipisahkan. Dunia anak adalah dunia bermain. Anak mengeksplor lingkungannya melalui bermain. Ketika anak bermain perkembangan motorik, bahasa, dan kognitif anak akan berkembang. hal ini dikarenakan ketika anak berinteraksi dengan lingkungan melalui proses bermain anak menggunakan setiap indera yang ada dalam aktivitas permainan tersebut. secara bersamaan dalam aktivitas tersebut otak menyimpan berbagai informasi yang didapat anak melalui sentuhan dan bahasa sehingga akan berdampak pada kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Pesan yang disampaikan adalah isi keagamaan belajar dalam bentuk kegiatan yang disesuaikan dengan tema atau topik kegiatan. Tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar pada diri anak.

Media Wayang Kontekstual

Wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh ertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda dan sebagainya) biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang. Secara historis wayang digambarkan sebagai seni rakyat yang diproduksi oleh rakyat dan untuk rakyat. Fraser (1980:9) memaparkan mengenai boneka gagang (wayang) adalah boneka yang

digunakan untuk tontonan di ruang gelap. terdapat pegangan atau gagang dari bawah boneka. dimainkan dengan ditempelkan pada layar datar semi transparansi dengan menggunakan cahaya dari belakang. Wayang yang dimaksud oleh Fraser pada saat ini dapat disajikan dalam bentuk pertunjukan wayang kulit tradisional. Selanjutnya Cheryl Henson dalam Jackman (2009:328) menjelaskan boneka atau wayang adalah sebuah objek yang tampaknya hidup ketika itu dimanipulasi oleh tangan manusia.

Wayang bisa mengajar, menghibur, dan anak-anak senang dan orang dan orang dewasa. Secara historis, wayang telah digambarkan sebagai seni rakyat, yang diproduksi oleh dan untuk rakyat. Rainea dan Isbell (Jackman, 2009:326) menyatakan bahwa:

Storytelling and puppetry are ancient forms oral expression that develop historically in similar ways. The story told was passed from generation to generation and became a binding link for families and cultures. The puppeteer often augmented the storytelling by providing visualization and surprise elements to the story's presentation.

Wayang menyenangkan anak-anak dan menyentuh hati orang dewasa. Wayang adalah cara yang unik dan inovatif untuk menjangkau orang-orang dari segala usia. Wayang bisa menghibur, menginformasikan, membujuk dan menarik. hal tersebut adalah bagian dari sejarah kuno, dan pada saat yang sama juga merupakan bagian dari imajinasi modern di dunia.

Wayang abjad menurut Oberlander (2005:279) adalah bermacam-macam bentuk alfabet dari a sampai z yang ditulis pada karton berbentuk segi empat dan diberi tangkai agar anak bisa memegang seperti wayang. Disebut kontekstual karena wayang abjad disesuaikan dengan pembelajaran kontekstual yaitu pembelajaran mengutamakan keaktifan anak untuk turut serta dan menghubungkan dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan media wayang abjad konseptual adalah media wayang dengan bermacam-macam angka dan bentuk geometri dari katon

dan diberikan tangkai agar anak mudah memegang dan memainkan media tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*Action Research*). Tujuan penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan penguasaan konsep matematika awal. Penelitian ini dirancang dalam beberapa tahapan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan siklus, setiap siklus mempunyai empat kegiatan utama yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini menganalisis cara peningkatan penguasaan konsep matematika awal melalui media wayang angka kontekstual di TK Mardi Putra 03 Desa Sumber Brantas, Kecamatan Bumiaji Kota Batu-Malang. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok A Tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah 15 anak dimana 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Media wayang angka kontekstual dilakukan secara bertahap sesuai dengan prosedur yang ada. terdapat dua siklus dalam penelitian ini, setiap siklus dilakukan 5 kali pertemuan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah observasi, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi penelitian. Peneliti mendiskusikan dengan kepala sekolah dan kolaborator untuk mengadakan perbaikan dan melanjutkan tindakan pada siklus II untuk mencapai keberhasilan. Penelitian ini mengacu pada desain penelitian Kurt Lewin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan kemampuan pemahaman matematika awal melalui media wayang angka kontekstual pada siklus I dapat diketahui dengan cara membandingkan perolehan prosentase kemampuan pemahaman matematika awal. Berdasarkan data penelitian dapat diketahui perolehan rata-rata prosentase pemahaman matematika awal pada prapenelitian adalah 52% kemudian mengalami peningkatan setelah akhir siklus I dengan hasil 61,45%.

Tabel 1 Peningkatan Penguasaan Konsep Matematika Awal melalui media wayang angka kontekstual Siklus II.

Responden	Pra-Intervensi		Siklus I	
	Skor	%	Skor	%
NZ	31	51,67	36	60,00
YG	31,5	50,42	35,5	58,75
KK	38	63,33	44	72,50
NK	32,5	54,17	37,5	62,50
NW	27	45,00	33,5	55,83
AI	29	48,33	34	56,67
YG	30,5	50,83	37	61,67
AA	34,5	57,50	37,5	62,50
CY	31,5	52,50	38	63,33
RV	29	48,33	35	58,33
DF	30,5	50,83	39	65,00
IF	26,5	44,17	32,5	54,17
RI	28,5	47,50	33,5	55,83
RA	29	48,33	32	53,33
BY	28	46,67	36,5	60,83
SV	29	49,17	36	60,00
	31,22	52,00	36,90	61,45

Hasil penelitian pada siklus I memperlihatkan tercapainya hasil intervensi tindakan yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu meningkatnya pemahaman matematika awal anak. Peningkatan ini dapat diketahui dari proses kegiatan pembelajaran. Selama proses kegiatan pembelajaran terlihat anak lebih antusias. Antusiasme anak yang tinggi dapat dilihat dari perhatian anak ketika guru mulai menunjukkan media wayang angka kontekstual. Ketika bermain dan ketertarikan yang dimiliki anak terhadap media wayang angka kontekstual muncul, anak akan mencoba melihat, mengkomunikasikan kembali angka-angka yang tertulis dalam media wayang. Ketika proses tersebut di ulang dalam beberapa pertemuan dalam siklus satu, maka terjadi peningkatan kemampuan anak baik secara individu maupun secara klasikal.

Tabel 2. Peningkatan Penguasaan Konsep Matematika Awal melalui Media Wayang Angka Kontekstual Siklus II.

Responden	Siklus I		Siklus II	
	Skor	%	Skor	%
NZ	36	60,00	46,5	77,50
YG	35,5	58,75	42,5	75,83
KK	44	72,50	51	84,17
NK	37,5	62,50	45	75,00
NW	33,5	55,83	43	71,67

AI	34	56,67	42	70,00
YG	37	61,67	43,5	72,50
AA	37,5	62,50	46,5	77,50
CY	38	63,33	45	75,00
RV	35	58,33	44	73,33
DF	39	65,00	43,5	72,50
IF	32,5	54,17	43,5	72,50
RI	33,5	55,83	43,5	72,50
RA	32	53,33	46,5	77,50
BY	36,5	60,83	44,5	74,17
SV	36	60,00	39	64,17
	36,90	61,45	45,34	75,69

Pada pelaksanaan siklus II penguasaan konsep matematika awal anak meningkat dan mengalami kejegan. Peningkatan dapat diketahui berdasarkan interaksi yang terjadi selama proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil catatan lapangan diketahui bahwa ketika proses pembelajaran menggunakan media wayang angka kontekstual antusias tinggi, proses tanya jawab antara guru dan anak meningkat dibandingkan pada siklus pertama. Media wayang angka kontekstual pada siklus kedua mengalami sedikit perubahan yang tidak terlalu signifikan, Perubahan terdapat pada tingkat kesulitan angka serta desain ukuran wayang, dimana pada siklus I angka yang terdapat dalam wayang tidak dapat diganti, akan tetapi pada siklus kedua desain wayang sengaja dibuat lebih kecil dan angka pada badan wayang dapat dilepas pasang dan tingkat kesulitan di dalam badan wayang sedikit dinaikkan. Tujuan perubahan pada desain wayang ini adalah untuk meningkatkan minat anak dan agar anak tidak bosan dengan melihat desain wayang yang sama. Tingkat kesulitan dalam badan wayang dinaikkan untuk menarik motivasi anak, agar anak tertantang untuk mengeksplor sebuah media yang baru. Perubahan media tersebut berpengaruh terhadap minat anak untuk mengeksplor media yang disajikan. Secara kuantitatif dapat diketahui kenaikan hasil pembelajaran yaitu pada prasiklus hasil prosentase pembelajaran anak berada pada angka 52%, kemudian pada siklus satu penelitian terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu 61,45% dan pada siklus dua terjadi peningkatan sebesar 75,69%.

Peningkatan kemampuan secara individu pemahaan matematika awal melalui media

wayang angka kontekstual dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan peningkatan kemampuan anak secara individu dan klasikal Penguasaan Konsep Matematika Awal melalui Media Wayang Angka Kontekstual.

Responden	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)	Peningkatan
NZ	51,67	77,50	25,83
YG	50,42	75,83	25,41
KK	63,33	84,17	20,84
NK	54,17	75,00	20,83
NW	45,00	71,67	26,67
AI	48,33	70,00	21,67
YG	50,83	72,50	21,67
AA	57,50	77,50	20,00
CY	52,50	75,00	22,50
RV	48,33	73,33	25,00
DF	50,83	72,50	21,67
IF	44,17	72,50	28,33
RI	47,50	72,50	25,00
RA	48,33	77,50	29,17
BY	46,67	74,17	27,50
SV	49,17	77,50	20,83
	52,00	45,34	23,69

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat perbandingan peningkatan kemampuan matematika awal anak secara individu dan klasikal. Pada tabel dapat dilihat beberapa anak mengalami peningkatan secara signifikan. Peningkatan ini dapat ditingkatkan lagi agar kemampuan pemahaman matematika anak semakin optimal melalui stimulasi yang lebih lama. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini sudah berhasil dan hipotesis tindakan diterima.

Secara konseptual teoritik, penelitian ini telah menemukan dan merumuskan teori yaitu bagaimana anak usia dini belajar konsep matematika awal, bagaimana penggunaan media wayang angka kontekstual serta bagaimana kemampuan pemahaman matematika awal terjadi pada mereka. Anak usia dini merupakan masa dimana anak mengimitasi dan keinginan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar yang tinggi. Proses imitasi anak dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan.

Penggunaan media yang tepat juga turut berpengaruh. Hal ini didukung dengan pendapat Elizabeth yang menyatakan media bermain memiliki empat kegunaan, yaitu: (1) anak akan jelas menerima pesan yang terkandung dalam esensi mainan tersebut, (2) nebgatasi keterbatasan ruang, waktu, adanya indera untuk menggunakan mainan, (3) sebagai faktorpendorong atau motivasi agar anak lebih tertantang, dan (4) sebagai alat ukur sejauhmana media bermain tersebut dapat digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media wayang angka konseptual adalah media wayang dengan bermacam-macam angka dan bentuk geometri dari katon dan diberikan tangkai agar anak mudah memegang dan memainkan media tersebut. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media wayang angka konseptual adalah guru menyebutkan angka, bentuk atau pola dan anak menunjukkan seraya menyebut bilangan yang ditunjuk, gambar atau pola yang dipegang.

Pemanfaatan media wayang konseptual untuk meningkatkan pemahaman matematika awal pada anak usia dini kelompok A dinilai efektif. hal ini diketahui berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran baik secara proses dan hasil. Secara kuantitatif dapat diketahui kenaikan hasil pembelajaran yaitu pada prasiklus hasil prosentase pembelajaran anak berada pada angka 52%, kemudian pada siklus satu penelitian terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu 61,45% dan pada siklus dua terjadi peningkatan sebesar 75,69%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman., M. 2010. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Brewer., Jo., A. 2007. *Introduction To Early Childhood Education*. Boston: Pearson Education. Inc.

Feeney., S., C., dkk. 2006. *Who Am I In The Lives of Children*, New Jersey: Colombus: Pearson. Inc

Oberlander. 2005. *June R. Slow and Steady Get Me Ready*. Jakarta: Pustaka

Sujiono., Y., N. 2009. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Fraser, Peter. 1980. *Puppets and Puppetry*. London: BT Batsford LTD.

Syukur, Fatah. 2010. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail Media.

Jackman, Hilda L. 2009. *Early Education Curriculum: A Child Connection To The World Fourth Edition*. USA: Delmar.

Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudono, Anggani dkk. 2007. *Permainan Kreatif*. Jakarta: PT Penerbitan Sarana Bobo.