

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA MELALUI MEDIA PIPA PINTAR

Masrihah, R Mashar, E Mustiah.

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Program Pendidikan Profesi Guru Anak Usia Dini Universitas Ahmad Dahlan Jogjakarta
paudkarangsari@gmail.com,

Abstrak

Masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui media pipa pintar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pipa pintar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media pipa pintar yang dilakukan dalam 3 siklus. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian anak kelompok B TK Ma'arif NU Baitussalam Lamongan tahun ajaran 2021 – 2022 berjumlah 5 anak. Pada pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus dimana setiap siklus terdapat 4 tahapan terdiri dari (1) Perencanaan (2) Pelaksanaan Tindakan (3) Observasi (4) Refleksi. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan diolah melalui Teknik deskriptif kualitatif. Dengan demikian berdasarkan analisis hasil dan pembahasan dapat disimpulkan penerapan media pipa pintar dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa di TK Ma'arif NU Baitussalam Lamongan, dengan pencapaian ketuntasan atau keberhasilan belajar mencapai 100%. Disarankan pada guru TK agar menggunakan media pipa pintar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia TK (kelompok B).

Kata kunci :berhitung , media, pipa pintar

Abstract

The problem that arises in this research is how to improve numeracy skills through smart pipe media. This study aims to describe the application of smart pipe media to improve early childhood numeracy skills through smart pipe media which is carried out in 3 cycles. This research is a Classroom Action Research (CAR), with the research subjects being 5 children in group B of TK Ma'arif NU Baitussalam Lamongan for the academic year 2021 - 2022. The implementation of this research was carried out in 3 cycles where in each cycle there were 4 stages consisting of (1) Planning (2) Action Implementation (3) Observation (4) Reflection. Collecting data using observation techniques and processed through qualitative descriptive techniques. Thus, based on the analysis of the results and discussion, it can be concluded that the application of smart pipe media can improve students' numeracy skills at TK Ma'arif NU Baitussalam Lamongan, with the achievement of completeness or learning success reaching 100%. It is recommended for kindergarten teachers to use smart pipe media to improve the numeracy skills of kindergarten age children (group B).

Keywords :counting, media, smart pipe

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang penting bagi anak-anak sebelum memasuki jenjang pendidikan di Sekolah Dasar. Pendidikan anak usia dini sangat penting bagi anak, sebagai bekal persiapan pada jenjang pendidikan berikutnya. Menurut (Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. 2018). mengungkapkan bahwa pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Fadlillah, M., & Wiyani, N. A. 2021)

Menurut Kurniawati, R., & PG PAUD, F. (2013) menegaskan bahwa kemampuan anak menggunakan simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, dilakukan melalui penggunaan bilangan yang dapat menggantikan obyek, peristiwa, dan kegiatan, misalnya dengan aktivitas menghitung dari 1-20. Kemudian berhitung mundur. Aktivitas

ini mampu meningkatkan kepekaan dan kemampuan anak untuk mengamati pola-pola logis numerik (bilangan) serta kemampuan untuk berpikir rasional/logis.

Pengembangan kemampuan berhitung 1-20 pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan, bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir.

Pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pada anak dalam hal berhitung 1-20. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan kondisi kemampuan berhitung anak kelompok B TK Ma'arif NU Baitussalam. Berdasarkan hasil dari identifikasi guru pada siswa, teridentifikasi dari 12 siswa terdapat 9 anak kesulitan dalam berhitung hal itu teridentifikasi dari factor siswa yaitu Anak kurang konsentrasi, Anak masih bingung dalam menuliskan lambang bilangan.

Kondisi rendahnya kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B TK, salah satunya diakibatkan oleh faktor guru, yakni guru kurang mampu menerapkan pendekatan dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selama ini guru di TK Ma'arif NU Baitussalam sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja, sehingga pembelajaran terkesan berjalan monoton dan cenderung konvensional, dalam arti proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Peran guru lebih dominan, di samping itu guru TK Ma'arif NU Baitussalam kurang mampu memaksimalkan pemakaian media sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga terjadi verbalisme pada anak. Sikap guru dalam mengajar anak TK, layaknya mengajar anak SD dengan suasana keseriusan yang tinggi, sehingga terkesan membebani anak.

Mengarah pemecahan permasalahan yang ada pada anak kelompok B di TK Ma'arif NU Baitussalam yaitu meningkatkan kemampuan berhitung 1-20, menuntut guru TK Ma'arif NU Baitussalam, untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menerapkan media permainan. Pada hakikatnya melalui media permainan dalam mempelajari sesuatu, anak tidak akan merasa sedang belajar, tertekan. Sehingga anak akan lebih merasa nyaman dalam mengikuti aktivitas yang ada. Model pembelajaran yang menggunakan teknik permainan akan membantu memudahkan mereka untuk mempelajari sesuatu tanpa merasa sedang belajar. Dengan demikian, teknik permainan dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek khusus, termasuk dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Salah satu contoh permainan yang akan digunakan sebagai bahan kajian analisis penelitian, terkait dengan rendahnya kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Ma'arif NU Baitussalam, yakni permainan dengan media pipa pintar.

Dengan menggunakan permainan media pipa pintar dapat merangsang perkembangan anak dalam berhitung angka 1-20 usia 5-6 tahun / di kelompok B. Media Pipa pintar ini merupakan model pembelajaran untuk merangsang perkembangan berhitung 1-20 pada anak dan membantu guru dalam menstimulasi perkembangan anak berhitung 1-20. Dalam media ini terdapat kegiatan yang berhubungan dengan berhitung 1-20 secara kongkrit. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran serta mempunyai minat dan motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta bermanfaat untuk perkembangan kognitif dan bahasanya (Heriantoko, B. C. 2013).

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media pipa pintar dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam berhitung 1-20. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul upaya peningkatan kemampuan berhitung angka 1-20 melalui media pipa pintar pada Kelompok B TK Ma'arif NU Baitussalam.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Mills (2000) mendefinisikan penelitian tindakan sebagai “systematic inquiry” yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, atau konseler sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya.

Subjek Penelitian

Latar penelitian ini adalah TK Ma’arif NU Baitussalam. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B yang berjumlah 12 siswa. Siswa mengalami masalah terkait berhitung penjumlahan angka 1-20 Dan kinerja guru yang harus dikembangkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian terbagi dari dua variable yaitu variable bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas yaitu kemampuan berhitung angka 1-20
2. Variabel terikat yaitu media pipa pintar

Waktu Dan Tempat Penelitian

1. Waktu penelitian.

Adapun penelitian dilaksanakan, pada semester ganjil tahun pelajaran 2021 / 2022 Dilaksanakan pada PPL PPG Tahun 2021 pada bulan Agustus s/d September dari tanggal 27 Agustus sampai dengan 28 September Tahun 2021

- Pra siklus : Tanggal penyusunan proposal
- Siklus I : 27 Agustus 2021
- Siklus II : 9 September 2021
- Siklus III : 24 September 2021

2. Tempat penelitian.

Bertempat di kelas B TK Ma’arif NU Baitussalam Lamongan. Penelitian memilih tempat tersebut karena peneliti sebagai pendidik disekololah tersebut, selain itu waktu dan keberadaan subjek penelitian memudahkan peneliti dalam memperoleh data serta lokasi penelitian yang mudah dijangkau.

Perencanaan Tindakan

Sebelum melakukan perbaikan disetiap siklusnya, peneliti menyiapkan dan merencanakan kegiatan yang dituangkan kedalam Rencana Kegiatan Harian (RPPH) dengan tahapan sebagai berikut :

SIKLUS I

Skenario Pembelajaran Kegiatan

1. Membuat RPPH
2. Menyiapkan Media dan Alat Kegiatan Pembelajaran
3. Observasi
4. Menyediakan dokumentasi kamera

SIKLUS II

Skenario Pembelajaran Kegiatan

1. Membuat RPPH
2. Menyiapkan Media dan Alat Kegiatan Pembelajaran
3. Observasi
4. Menyediakan dokumentasi kamera

Observasi dan Evaluasi

Pada tahap ini, pengamat dengan bantuan teman sejawat mengamati semua proses kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada lembar observasi. Hal-hal yang perlu diamati adalah sebagai berikut :

1. Persiapan sarana
2. Penguasaan materi
3. Pemanfaatan dan penggunaan media
4. Keaktifan dan kreativitas siswa dalam melakukan kegiatan
5. Keaktifan siswa dalam tanya jawab dan diskusi di dalam kelas,

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi sehingga diperoleh hasil dari pengamatan tersebut berupa data yang nantinya akan dianalisis sehingga peneliti dapat melakukan tindakan perbaikan di siklus berikutnya.

Refleksi

Dalam refleksi, peneliti bersama teman sejawat mengadakan pengamatan, mengadakan diskusi mengenai hasil penerapan yang sudah dilaksanakan. Jika ada kegagalan harus ada penjelasan secara konkret. Data, informasi dan penjelasan ini sangat bermanfaat untuk melaksanakan tindakan berikutnya apabila hasilnya belum signifikan. Hasil kerja kolaborasi dalam kegiatan ini sebagai bahan untuk menyusun tindakan berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini ada 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan penugasan atau pemberian tugas.

1. Observasi

Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Sugiono menyebutkan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi memiliki ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Tugas yang diberikan dapat diberikan secara perseorangan atau secara kelompok. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil kerja siswa atau sejauh mana kreativitas seni anak selama dalam mengikuti kegiatan eksperimen tersebut.

2. Penugasan atau pemberian tugas.

Tugas yang diberikan secara perseorangan atau secara kelompok. Tujuannya ialah untuk mengetahui sejauh mana hasil kerja siswa untuk mendapatkan informasi dalam eksperime

Teknik Analisis Data

Kegiatan analisis data dalam penelitian tindakan kelas untuk membuktikan tentang meningkat atau tidaknya perbaikan setelah dilakukan penelitian tindakan. Sesuai dengan karakteristik PTK, analisis data diarahkan untuk menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan proses dan kognitif anak. Data yang telah terkumpul dikelompokkan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data Kualitatif yaitu data yang berupa data yang memberikan informasi mengenai suatu keadaan melalui pernyataan atau kata-kata. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang menggambarkan suatu informasi yang berwujud angka-angka.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Kondisi Awal

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, kemampuan anak dalam berhitung angka 1-20 pada kelompok B mengalami beberapa kendala diantaranya dalam kegiatan pembelajaran guru lebih banyak menggunakan lembar kerja dalam menyelesaikan pembelajaran, sehingga anak merasa bosan dan jenuh, dalam berhitung anak masih kebingungan dalam menghitung jumlah yang masih abstrak dan hanya beberapa anak yang dinyatakan mencapai indikator kinerja. Peneliti berusaha mengatasi kejenuhan tersebut melalui Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan tindakan yang terdiri dari 3 siklus.

Berdasarkan data hasil kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, dari 5 anak pada Kelompok B TK Ma'arif NU Baitussalam, yang memiliki kategori Berkembang sangat baik terdapat 0 anak, kategori Berkembang sesuai harapan terdapat 0, dan kategori Mulai berkembang terdapat 1 anak serta kategori Belum berkembang terdapat 4 anak

Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus I

Hari/Tanggal : Jum'at, 27 Agustus 2021

Tema/ Sub Tema : Alat Komunikasi / Televisi

2. Pengamatan

Pada kegiatan pelaksanaan di siklus1 guru mengamati dengan melakukan pencatatan nilai pada lembar kegiatan yang telah dilakukan. Dan untuk mengetahui perkembangan pada anak saat melakukan kegiatan dengan menggunakan media Pipa pintar (dari anak memasukkan benda ke dalam pipa pintar, ketepatannya, kesesuaian antara kartu angka dan batu yang diambil)

Tabel 4.3 Lembar Penilaian Anak

No	Nama Anak	Penilaian Anak dalam Pembelajaran Menghitung penjumlahan angka 1-20			
		BSB	BSH	MB	B
1	AAP		√		
2	AAD		√		
3	TVP			√	
4	FRA			√	
5	AVJ			√	

Total Skor	$P = F/N \times 100\%$ $P = 3/5 \times 100\%$
Presentase	40 %

Analisa penilaian anak dalam bermain penjumlahan angka 1-20 dengan media Pipa Pintar adalah sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = peningkatan

F = jumlah anak yang berhasil

N = jumlah anak yang diteliti

$$P = 3/5 \times 100\% = 40\%$$

Berdasarkan hasil dari siklus I, penilaian anak dalam kegiatan menggunakan media Pipa Pintar untuk meningkatkan kemampuan kognitif dikategorikan belum tuntas dengan prosentase sebesar 40 %.

Refleksi

Hasil refleksi pada siklus I ini diharapkan menjadi perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil penelitian pada siklus II. Pada kegiatan ini, peneliti bersama

teman sejawat melaksanakan diskusi mengenai pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilakukan yaitu pembelajaran disiklus 1 ini mengalami kelebihan dan kekurangan diantaranya:

Adapun kelebihanannya yaitu :

- Pada kegiatan awal guru sudah menjelaskan aturan main yang kuat sehingga anak-anak tetap mematuhi prokes dan aturan main yang lainnya.
- Dikegiatan main guru memberikan kesempatan untuk memegang media
- Dikegiatan akhir guru memberikan reward

Sedangkan kelemahannya :

- Pada saat kegiatan main anak lupa memasangkan kartu angka dengan pipa pintar karena tergesa gesa segera memasukkan batunya saja
- Guru belum menyampaikan cara bermain dengan jelas. Sehingga anak-anak masih merasa kebingungan dalam melakukan kegiatan main

Dari beberapa kelemahan yang muncul akan ditemukan solusi untuk perbaikan siklus berikutnya:

- Guru menyampaikan kegiatan main dengan jelas
- Penyampaian main disertai dengan contoh yang detail

Rencana Tindak Lanjut

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam menghitung penjumlahan angka 1-20 ada 0 anak Belum Berkembang, 4 anak Mulai Berkembang, 1 anak Berkembang Sesuai Harapan dan 0 anak Berkembang Sangat Baik. Dari keterangan di atas menunjukkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung angka 1-20 belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Hasil refleksi siklus I ditunjukkan dengan prosentase 40%, oleh karena itu perlu diadakan pengulangan pada siklus II.

3. Deskripsi Siklus II

a. Pelaksanaan Siklus II

Hari/Tanggal : Kamis, 09 September 2021

Tema/ Sub Tema : Alat Komunikasi / Radio

b. Pengamatan

Pada kegiatan pelaksanaan di siklus II guru mengamati dengan melakukan pencatatan nilai pada lembar kegiatan yang telah dilakukan. Dan untuk mengetahui perkembangan pada anak saat melakukan kegiatan dengan menggunakan media Pipa pintar (dari anak memasukkan benda ke dalam pipa pintar, ketepatannya, kesesuaian antara kartu angka dan batu yang diambil).

Tabel 4.5 Lembar Penilaian Anak

No	Nama Anak	Penilaian Anak dalam Pembelajaran Menghitung penjumlahan angka 1-20			
		BSB	BSH	MB	BB
1	AAP		√		
2	AAD		√		
3	TVP		√		
4	FRA			√	
5	AVJ			√	
Total Skor		P = F/N x 100% P= 3/5			
Presentase		60 %			

Analisa penilaian anak dalam bermain penjumlahan angka 1-20 dengan media Pipa Pintar adalah sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = peningkatan
F = jumlah anak yang berhasil
N = jumlah anak yang diteliti
 $P = \frac{3}{5} \times 100\% = 60\%$

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan peningkatan yang baik dalam perkembangan Kemampuan Kognitif pada siklus II, Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II dapat dilihat perbandingan persentase hasil belajar pada tabel diatas, terlihat jelas bahwa kemampuan kognitif anak sesudah tindakan siklus II mengalami peningkatan. Sebelum ada tindakan siklus II, kemampuan kognitif anak pada pra siklus pada kriteria tidak baik yaitu sebanyak 25 %, pada siklus I pada Kriteria sebanyak 40 %. Tetapi setelah adanya tindakan pada Siklus II kemampuan kognitif semakin meningkat, terlihat pada hasil observasi siklus II yaitu sebanyak 60 % dan sudah meningkat 20 % dari siklus I.

Penilaian anak dalam kegiatan menggunakan media Pipa Pintar untuk meningkatkan kemampuan kognitif dikategorikan belum tuntas dengan prosentase sebesar 60 %.

Refleksi

Hasil refleksi pada siklus II ini diharapkan menjadi perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil penelitian pada siklus III. Pada kegiatan ini, peneliti bersama teman sejawat melaksanakan diskusi mengenai pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilakukan, ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran disiklus ke II ini yakni:

Adapun kelebihan dari siklus II :

- Guru sudah melakukan apersepsi dengan baik
- Guru menunjukkan Radio secara langsung dan macam-macamnya
- Anak mendengarkan informasi dari radio secara langsung
- Pada kegiatan inti sudah menjelaskan dengan jelas contoh bermain dengan media pipa pintar
- Dikegiatan akhir guru memperkuat pembelajaran hari ini Kekurangan kendala yang terjadi adalah:
- Pada saat kegiatan main anak lupa menuliskan angka yaitu tulisan angka 2 menjadi terbalik
- Pada LKPD terdapat penjumlahan $8 + 4 = 12$ anak terbalik menuliskan menjadi 21.

Dari kendala yang muncul akan ditemukan solusi untuk perbaikan siklus berikutnya yaitu dengan memberi pemahaman tentang angka seperti belajar menulis angka disertai dengan kartu angka dan menayangkan video pengenalan angka disertai dengan lambang bilangan.

Rencana Tindakan Lanjut

Dari kelemahan/ kendala yang muncul akan ditemukan solusi untuk perbaikan siklus berikutnya yaitu dengan memberi pemahaman tentang angka seperti belajar menulis angka disertai dengan kartu angka dan menayangkan video pengenalan angka disertai dengan lambang bilangan.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam menghitung penjumlahan angka 1-20 ada 0 anak Belum Berkembang, 2 anak Mulai Berkembang, 3 anak Berkembang Sesuai Harapan dan 0 anak Berkembang Sangat Baik. Dari keterangan di atas menunjukkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung angka 1-20 belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Hasil refleksi siklus II ditunjukkan dengan prosentase 60%, oleh karena itu perlu diadakan pengulangan pada siklus III.

Deskripsi Siklus III

a. Pelaksanaan Siklus III

Hari/Tanggal :Kamis, 23 September 2021

Tema/ Sub Tema : Alat Komunikasi / Koran

b. Pengamatan

Pada kegiatan pelaksanaan di siklus III guru mengamati dengan melakukan pencatatan nilai pada lembar kegiatan yang telah dilakukan. Dan untuk mengetahui perkembangan pada anak saat melakukan kegiatan dengan menggunakan media Pipa pintar (dari anak memasukkan benda ke dalam pipa pintar, ketepatannya, kesesuaian antara kartu angka dan batu yang diambil)

Tabel 4.7 Lembar Penilaian Anak

No	Nama Anak	Penilaian Anak dalam Pembelajaran Menghitung penjumlahan angka 1-20			
		BSB	BSH	MB	BB
1	AAP	√			
2	AAD	√			
3	TVP	√			
4	FRA	√			
5	AVJ		√		
Total Skor		P = F/N x 100% P= 5/5 X			
Presentase		100 %			

Analisa penilaian anak dalam bermain penjumlahan angka 1-20 dengan media Pipa Pintar adalah sebagai berikut: $P = F/N \times 100\%$

Keterangan :

P = peningkatan

F = jumlah anak yang berhasil

N = jumlah anak yang diteliti

$P = 5/5 \times 100\% = 100\%$

Berdasarkan hasil dari siklus III, penilaian anak dalam kegiatan menggunakan media Pipa Pintar untuk meningkatkan kemampuan kognitif dikategorikan belum tuntas dengan prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan hasil tindakan pada siklus III dapat dilihat perbandingan persentase hasil belajar pada tabel diatas, terlihat jelas bahwa kemampuan kognitif anak sesudah tindakan siklus III mengalami peningkatan. Sebelum ada tindakan siklus III, kemampuan kognitif anak pada pra siklus pada kriteria tidak baik yaitu sebanyak 20 %, pada siklus I pada Kriteria sebanyak 40 %. Tetapi setelah adanya tindakan pada Siklus II kemampuan kognitif semakin meningkat, terlihat pada hasil observasi siklus II yaitu sebanyak 60 % dan sudah meningkat 20 % dari siklus I. pada siklus II sebanyak 60 %. Tetapi setelah adanya tindakan pada Siklus III kemampuan kognitif semakin meningkat, terlihat pada hasil observasi siklus III yaitu sebanyak 100 % dan sudah meningkat 40 % dari siklus II.

Refleksi

Hasil refleksi pada siklus III ini diharapkan menjadi perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil penelitian pada siklus II. Pada kegiatan ini, peneliti bersama teman sejawat melaksanakan diskusi mengenai pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilakukan yaitu pembelajaran disiklus III ini mengalami kelebihan dan kekurangan diantaranya:

Adapun kelebihanya yaitu :

- Pada kegiatan awal guru sudah menjelaskan cara bermain dengan jelas dan aturan main yang kuat sehingga anak-anak tetap mematuhi prokes dan aturan main yang lainnya.
- Dikegiatan main guru memberikan kesempatan yang luas untuk mencermati hasil dan dalam perhitungan maupun penulisan angka
- Dikegiatan akhir guru memberikan reward

Sedangkan kelemahannya :

- Pada saat kegiatan main dilakukan outdoor sehingga ada angin kartu angka jadi agak berantakan

Dari beberapa kelemahan yang muncul akan ditemukan solusi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya yaitu apabila tidak memungkinkan untuk pembelajaran dilakukan dalam 1 kelas karena proses guru memilih kegiatan pembelajaran didalam kelas lain.

Rencana Tindak Lanjut

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus III bahwa kemampuan kognitif anak dalam menghitung penjumlahan angka 1-20 dengan menggunakan media pipa pintar ada 0 anak Belum Berkembang, 0 anak Mulai Berkembang, 1 anak Berkembang Sesuai Harapan dan 4 anak Berkembang Sangat Baik. Dari keterangan di atas menunjukkan kemampuan kognitif anak pada kegiatan menghitung penjumlahan angka 1-20 dengan menggunakan media pipa pintar sudah sesuai dengan indikator keberhasilan. Hasil refleksi siklus III menunjukkan anak mampu menghitung penjumlahan angka 1-20 dengan menggunakan media pipa pintar dengan prosentase 100 %, oleh karena itu tidak perlu diadakan pengulangan pada siklus selanjutnya. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan media pipa pintar yang diterapkan di TK Ma'arif NU baitussalam dapat meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-20 serta memberikan hasil yang sangat baik bagi perkembangan kemampuan kognitif anak.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa menjadi antusias dan bersemangat dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Fadlillah, M., & Wiyani, N. A. (2021) rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Para pakar pendidikan menyebut masa anak usia dini dengan istilah the golden ages, yang artinya merupakan masa-masa keemasan yang dimiliki.
- Heriantoko, B. C. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii Di Slb/C Tpa Jember. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1(1).
- Khadijah, K. (2016). Pengembangan kognitif anak usia dini
- Kurniawati, R., & PG PAUD, F. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Yuniur Surabaya. *PAUD Teratai*, 2(1), 24-25.
- Mills, C. W. (2000). *The sociological imagination*. Oxford University Press.
- Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. (2018). Implementasi Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Field Trip. In *Seminar Nasional dan Call for Paper "Membangun Sinergitas Keluarga dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas* (pp. 217-225).
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64