

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

RA Babussalam didirikan pada tahun 1993 di bawah naungan yayasang H. Abdurrahman Shiddiq, Lc. Tokoh yang paling berjasa dalam membidanilahirnya RA Babussalam yakni Ibu Syamsiati dan bapak H. Kaspul Anwar (alm) yang merasa prihatin melihat banyak anak-anak usia 2-6 tahun yang berkerumun tanpa ada aktivitas pembelajaran. Ibu Syamsiati menyampaikan kegundahannya kepada dua tokoh masyarakat yakni bapak H. Kaspul Anwar (alm) dan H. Arsani (alm) yang kemudian disepakati untuk membuat kelompok bermain untuk mengelola kegiatan bermain anak hingga lebih terprogram. Kegiatan awal dilaksanakan di halaman kantor kelurahan dengan menggunakan alat permainan seadanya yang digelar bongkar pasang. Ternyata sambutan masyarakat sangat antusias. Tanggal 15 Juli 1993 kelompok bermain berubah nama dengan nama RA Babussalam dengan diresmikan oleh bapak Camat H. Sabransyah didampingi oleh 3 pendiri lainnya. Sebagai kepala sekolah pertama ditunjuk Ibu Syamsiati sebagai guru untuk peserta didik yang berjumlah 100 anak. Langkah berikutnya dilembagakan dan mengajukan perizinan ke Kemenag Kabupaten. Surat Izin Operasional dari Kemenag Kota Banjarmasin nomor KD 17.10/4/PP.00/609/2005 tercantum mulai berlaku tanggal 9 September 2005.

Selanjutnya RA Babussalam terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri, perubahan dilakukan dari menggunakan pembelajaran klasikal ke kelompok hingga kini menerapkan model kelompok. Kemudian tahun 1993 RA Babussalam menambah program layanan dengan kelompok bermain dan tahun 2005 kami mendapatkan akreditasi C dari BAN PNF. Sehingga sekarang Yayasan hanya memiliki satu layanan Raudhatul Athfal.

Berikut ini adalah data deskripsi fisik sekolah RA Babussalam:

a. Nama T.K/R.A	: Babussalam
b. Alamat	: Jalan Setia Rt. 10 Kelurahan Pemurus Dalam, Kecamatan Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan, Kode Pos. 70248
c. Telepon	: 0822-5163-4713
d. Nomor Statistik	: 012637202037
e. NSM	: 101263710018
f. NIS/NPSN	: 69750900
g. Yayasan	: Babussalam
h. Ketua Yayasan	: H. Abdurrahman Sidiq, Lc.
i. Kegiatan Belajar Mengajar	: Pagi
j. Awal Berdiri	: 15 Juli 1993
k. Status Sekolah	: Terakreditasi C
l. Status Lembaga T.K/R.A	: Swasta
m. Status Tanah	: Waqof
n. Luas Tanah	: 3.036 M
o. SK Akreditasi	: 15.12.Dk.0043.05

2. Keadaan Tenaga Pendidik RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

Tenaga pengajar atau guru di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin adalah berjumlah 6 orang dan untuk informasi lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Keadaan Tenaga Pendidik RA Babussalam Pemurus Banjarmasin TA 2022/2023

No	Status	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	Guru PNS	0	0	0
2	Guru Tetap Yayasan	0	6	6

Sumber: dokumentasi tanggal 24 Oktober 2022 sampai 24 Desember 2022 di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

3. Keadaan Peserta Didik RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

Adapun jumlah peserta didik di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin tahun ajaran 2022/2023 berjumlah 23 anak. Terdiri dari 11 anak kelompok A dan 12 anak kelompok B. Lebih jelasnya mengenai keadaan peserta didik di RA Babussalam Pemurus Dalam Banjarmasin dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik RA Babussalam Pemurus Banjarmasin TA 2022/2023

No	Rombongan	Jenis Kelamin		Jumlah Anak
		Perempuan	Laki-Laki	
1	Kelompok A	3	9	11
2	Kelompok B	5	7	12

Sumber: dokumentasi tanggal 24 Oktober 2022 sampai 24 Desember 2022 di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

4. Keadaan Sarana dan Prasarana RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

Sarana dan prasarana adalah salah satu faktor yang menunjang agar tercapainya hasil belajar yang optimal. Dari hasil observasi di RA Babussalam memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk kegiatan belajar mengajar, seperti lingkungan yang kondusif untuk melaksanakan

proses pembelajaran, ruang yang cukup, serta lingkungan yang aman.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana RA Babussalam Pemurus Banjarmasin TA 2022/2023

No	Jenis	Jumlah	Kondisi		Keterangan
			Baik (√)	Tidak (X)	
1	Kelas	3	√		
2	WC	1	√		
3	Ruang Kepala Sekolah	1	√		
4	Loker	1	√		
5	Halaman	1	√		
6	Listrik	1	√		
7	PDAM	1	√		
8	UKS	1	√		
9	Dapur	1	√		
10	APE <i>outdoor</i>	1	√		
11	APE <i>indoor</i>	10	√		
12	Meja anak	50	√		
13	Meja guru	5	√		
14	Kursi	3	√		
15	Loker	3	√		

Sumber: dokumentasi tanggal 24 Oktober 2022 sampai 24 Desember 2022 di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

Berangkat dari tabel 4.3, diketahui bahwasanya sarana dan prasarana di RA Babussalam dikelola dengan baik. Fasilitas yang ada dimanfaatkan secara maksimal dan digunakan untuk kepentingan pembelajaran selama di sekolah.

5. Visi, Misi, dan Tujuan RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

a. Visi RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

Menyiapkan generasi yang berakhlak mulia, cerdas, dan mandiri.

b. Misi RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

- 1) Membentuk manusia yang beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia.

- 2) Membiasakan mengucapkan salam dan menanamkan nilai-nilai kejujuran.
- 3) Meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak dalam pembelajaran.

c. Tujuan RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

- 1) Menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar sesuai dengan perkembangan.
- 2) Mengembangkan budaya membentuk anak yang cerdas dan mandiri dan berakhlak mulia.

6. Lama Belajar RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

Tabel 4.4 Lama Belajar RA Babussalam Pemurus Banjarmasin TA 2022/2023

No	Hari	Waktu	Kegiatan		
1	Senin s/d Sabtu	08.00 s/d 10.00	Kegiatan Awal		
			Kegiatan Inti		
			Istirahat		
			Penutup		
			Kegiatan Awal		
			Kegiatan Inti		
2	Senin s/d Sabtu	08.00 s/d 10.00	Istirahat		
			Penutup		
			Kegiatan Awal		
			Kegiatan Inti		
3			Senin s/d Sabtu	08.00 s/d 10.00	Istirahat
					Penutup
	Kegiatan Awal				
	Kegiatan Inti				
4	Senin s/d Sabtu	08.00 s/d 10.00			Istirahat
					Penutup
			Kegiatan Awal		
			Kegiatan Inti		
5			Senin s/d Sabtu	08.00 s/d 10.00	Istirahat
					Penutup
	Kegiatan Awal				
	Kegiatan Inti (Jumat Berkah: Praktik Sholat Berjamaah, Gotong Royong, Menghapal Surah)				
6	Senin s/d Sabtu	08.00 s/d 10.00			Istirahat
					Penutup
			Kegiatan Awal		
			Senin s/d Sabtu	08.00 s/d 10.00	Senam
					Kegiatan Inti

No	Hari	Waktu	Kegiatan
			Istirahat
			Penutup

Sumber: dokumentasi tanggal 24 Oktober 2022 sampai 24 Desember 2022 di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2022 sampai 24 Desember 2022 tentang Implementasi Permainan Jam Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika pada Anak Kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, maka dari itu data-data yang telah terkumpul melalui observasi, wawancara dan dokumentasi akan disajikan ke dalam bentuk uraian deskriptif. Seluruh data yang telah terkumpul kemudian peneliti sajikan dengan mengemukakan data yang diperoleh dalam bentuk penjelasan melalui uraian kata sehingga menjadi kalimat yang mudah dipahami. Sehingga untuk memudahkan dalam memahami dan penganalisisannya, maka hasil penelitian ini dikemukakan berdasarkan beberapa pokok bahasan sesuai fokus penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Data Implementasi Permainan Jam Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika pada Anak Kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin.

Disadari atau tidak, urgensi matematika tidak dapat dielak, matematika sering digunakan untuk beraktivitas, di manapun dan kapanpun. Tak heran jika matematika dianggap jantung kehidupan manusia karena matematika dan kehidupan tidak akan lepas dari aktivitas sehari-hari. Terkadang tanpa disadari bahwa dalam menjalani aktivitas

sehari-hari kita selalu berhubungan dengan matematika, bahkan dari bangun tidur hingga tertidur kembali. Seperti contohnya ketika kita melihat jam berangkat sekolah, menghitung biaya perjalanan ke sekolah, menghitung jarak saat bepergian, menghitung harga saat membeli jajanan dan banyak aktivitas lain yang berkaitan dengan matematika.

Seperti ungkapan bijak jika *“aku dengar maka aku akan lupa, jika aku melihat maka aku akan ingat dan jika aku melakukan maka aku akan paham”*, secara tersirat ungkapan tersebut menegaskan bahwasanya belajar yang bermakna adalah yang melibatkan banyak indra dan aktivitas fisik. Dalam proses belajar sebaiknya dimulai sejak dini karena pada usia ini perkembangan fisik dan otak anak dalam kondisi maksimal. Oleh karena itu, sebagai seorang orang tua maupun pendidik harus tahu bagaimana memanfaatkan kondisi tersebut dengan menerapkan disiplin ilmu sebaik-baiknya kepada anak, salah satunya adalah belajar matematika yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Karena kondisi otak anak pada usia dini sangat cepat menyerap ilmu baru, maka penting untuk anak belajar matematika.

Disampaikan oleh guru-guru di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin bahwa matematika sangat penting untuk diterapkan sejak dini pada anak seperti yang dikatakan dalam wawancaranya yang dilakukan pada tanggal 05 November 2022, Ibu K yang sebagai wali kelas kelompok A menyampaikan pendapatnya tentang pentingnya matematika untuk anak usia dini sebagai berikut:

“Penting karena untuk mengenalkan anak tentang angka supaya ketika anak naik ke jenjang selanjutnya tidak lagi bingung tentang angka.” (CWGK1P1B5)⁴⁰

Senada dengan Ibu K, Ibu M sebagai guru pendamping kelompok A turut menjelaskan bahwa matematika itu:

“Penting untuk anak, soalnya kalau anak mau masuk SD anak sudah dituntut bisa berhitung jadi biasanya orangtua tidak ada toleran anak yang ditinggal di sekolah bagaimana caranya di sekolah harus bisa berhitung, biarpun sudah dijelaskan pas di rapat orangtua wali murid kalau calistung itu sebenarnya tidak boleh diajarkan ke anak tapi tetap aja orangtuanya minta itu sama kami. Jadi kami mau tidak mau tetap mengajarkan.” (CWGP2P1B5)⁴¹

Sementara Ibu N selaku kepala sekolah di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin juga menyampaikan pendapat serupa sebagai berikut:

“Penting karena kan matematika itu juga ada digunakan di aktivitas sehari-hari anak.” (CWKS3P1B4)⁴²

Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa mengajarkan matematika itu penting terlebih untuk diajarkan pada anak sejak sedini mungkin, mengingat masa usia dini merupakan masa dimana masa-masa emas anak, yang pada usia ini anak mampu menyerap segala bentuk informasi dari lingkungannya dengan sangat mudah. Namun, belajar matematika sejak dini itu bukan berarti anak harus mahir berhitung pada saat itu juga, ada serangkaian proses

⁴⁰Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas Poin 1 Butir 5, 05 November 2022.

⁴¹Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Pendamping Poin 1 Butir 5, 05 November 2022.

⁴²Catatan Wawancara Mendalam dengan Kepala Sekolah Poin 1 Butir 4, 05 November 2022.

yang harus dijalani sebelum anak bisa belajar berhitung. Proses tersebut mulai dari menguasai nama dan simbol bilangan, memahami sistem bilangan dan lain-lain. Jika belum, maka anak pasti akan kesulitan untuk berhitung.

Oleh karena itu, matematika perlu diperkenalkan dan diajarkan sejak dini kepada anak. Sehingga, mendukung pernyataan dari hasil wawancara yang telah kemukakan di atas akan betapa pentingnya matematika diajarkan pada anak, diketahui bahwa lembaga RA Babussalam Pemurus Banjarmasin dalam proses kegiatan belajar mengajar menerapkan pembelajaran matematika pada anak (CWGP2P1B4⁴³, CWKS3P1B5⁴⁴) seperti yang dijelaskan panjang lebar oleh Ibu K, sebagai berikut:

“Mengajarkan, kita mengajarkan cuman ya bisa dibilang dasar-dasarnya aja, kayak bilangan 1-10 biar anak mengenal angka itu yang seperti apa, bentuknya bagaimana, urutannya darimana, berjenjangleh istilahnya...” (CWGK1P1B4)⁴⁵

Menurut wawancara tersebut diketahui bahwa ketika guru mengajarkan matematika pada anak, guru hanya mengajarkan matematika sesuai dengan usia anak yaitu matematika dasar seperti misalnya bilangan dari 1 sampai 10, hal ini dilakukan agar anak mengetahui bentuk-bentuk angka dan urutan penyebutannya.

Pembelajaran matematika pada dasarnya bersifat hierarkis,

⁴³Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Pendamping Poin 1 Butir 4, 05 November 2022.

⁴⁴Catatan Wawancara Mendalam dengan Kepala Sekolah Poin 1 Butir 5, 05 November 2022.

⁴⁵Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas Poin 1 Butir 4, 05 November 2022.

dengan pengembangan kemampuan matematika pun hendaknya dilakukan secara bertahap dan perlu dikenalkan sejak dini. Seperti yang dijelaskan oleh Ibu K di atas, pembelajaran matematika untuk anak usia dini memang seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak termasuk pemilihan pendekatan pembelajaran yang akan dilakukan. Selain itu, pembelajaran matematika pun hendaknya dilaksanakan dengan menyenangkan dan penuh makna bagi anak.

Dalam wawancaranya juga Ibu K menjelaskan bahwa tidak ada program khusus untuk mengenalkan matematika pada anak, melainkan hanya melalui sebuah pembiasaan, sebagai berikut:

“Program khusus kami tidak ada, paling kami biasakan setiap pagi itu anak-anaknya buat berhitung. Yang kayak tadi, jadi anak-anak guru suruh mengangkat tangannya sambil mengikuti guru berhitung 1-10 dari bahasa Indonesia, inggris, sampai arab. Jadi pas kegiatan awal itu setelah nyanyi-nyanyi kita berhitung dalam tiga bahasa. Jadi pas anak berhitung itu, selain kognitifnya yang jalan, motoriknya juga jalan.”
(CWGK1P1B15)⁴⁶

Dari hasil wawancara dengan Ibu K tersebut dijelaskan bahwa dalam pengenalan matematika pada anak, mereka menggunakan sebuah pembiasaan yang dimasukkan dalam SOP pembukaan seperti berhitung 1-20 menggunakan jemari lalu disambung berhitung menggunakan bahasa inggris dan arab. Hasil wawancara tersebut dikuatkan dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan yaitu: menyebutkan tanggal, bulan maupun tahun, serta menghitung jumlah

⁴⁶Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas Poin 1 Butir 15, 05 November 2022.

teman yang hadir maupun yang absen. (COH2⁴⁷, COH3⁴⁸, COH4⁴⁹, COH5⁵⁰)

Hasil penelitian selanjutnya yang peneliti peroleh diketahui bahwa sebelum melakukan pembelajaran di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin terdapat beberapa langkah awal yang dipersiapkan yakni melakukan penyusunan perencanaan pembelajaran. Seperti yang disebutkan oleh Ibu K ketika ditanya terkait perencanaan yang dilakukan sebelum pembelajaran, sebagai berikut:

“Perencanaannya yang kami buat untuk pembelajaran itu ya paling RPPM, semua sekolah juga pastinya sama. Nah, di dalam RPPM mengerucut lagi jadi RPPH, RPPH itu apa? Acuan. Acuan dalam pembelajaran supaya belajar-mengajar itu nah bisa terstruktur. Dibuatnya itu pas semester baru, kami sudah diskusikan dulu tema dalam setahun ke depan nanti kayak apa, terus per semester itu temanya apa-apa saja. Kalau untuk menstimulus matematika dasar anak itu pakai media apa. Biar proses pembelajarannya efektif.” (CWGK1P1B11)⁵¹

Ditambahkan oleh Ibu M dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Apa ya, perencanaan kami paling pakai RPPH.” (CWGP2P1B11)⁵²

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dijelaskan bahwa agar proses kegiatan belajar mengajar berjalan sesuai yang diharapkan maka langkah awal yang dilakukan adalah melakukan perencanaan sebelum melaksanakan kegiatan baik itu dengan menyusun tema,

⁴⁷Catatan Observasi Hari Ke-2, 31 Oktober 2022.

⁴⁸Catatan Observasi Hari Ke-3, 01 November 2022.

⁴⁹Catatan Observasi Hari Ke-4, 02 November 2022.

⁵⁰Catatan Observasi Hari Ke-5, 03 November 2022.

⁵¹Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas Poin 1 Butir 11, 05 November 2022.

⁵²Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Pendamping Poin 1 Butir 11, 05 November

media, metode dan sebagainya.

Ibu K dalam wawancaranya menjelaskan lebih lanjut:

“Nah kalau metode kami biasanya pakai metode bermain, bernyanyi, bisa juga biasanya tanya jawab sama anaknya, kadang-kadang eksperimen pakai media juga tapi jarang.” (CWGK1P1B12)⁵³

Sementara Ibu M ikut menambahkan:

“Kami pakai metode apa... metode mengajar ceramah ya itu namanya, gurunya yang menjelaskan, anaknya yang mendengarkan. Selain itu paling tanya jawab aja, jadi guru nanya anak menjawab.” (CWGP2P1B12)⁵⁴

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dijelaskan bahwa metode yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika menggunakan beberapa metode tergantung rencana pembelajaran seperti bermain, tanya jawab, maupun eksperimen.

Konon, matematika dianggap pelajaran yang sulit dan menakutkan, sehingga membuat orang-orang mendiskualifikasi matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan. Tentunya sebagai pendidik harus mampu mengikis anggapan tersebut, terlebih pada anak usia dini yang punya daya rentang konsentrasi yang pendek, mengajarkan matematika pada anak usia dini tentunya tidak akan mudah, oleh karena itu hendaknya guru mampu membuat pembelajaran matematika semenyenangkan mungkin dengan cara yang kreatif.

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, pengenalan konsep

⁵³Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas Poin 1 Butir 12, 05 November 2022.

⁵⁴Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Pendamping Poin 1 Butir 12, 05 November 2022.

matematika awal dapat diterapkan sejak dini. Belajar matematika awal dapat melalui permainan ataupun eksplorasi. Anak belajar dari yang konkret menuju yang representasional, hingga pemikiran abstrak. Pemahaman awal tentang matematika tumbuh melalui pengalaman-pengalaman dalam membuat kumpulan objek-objek konkret. Matematika sebaiknya diperkenalkan dan diajarkan kepada anak dengan cara yang menarik dan menggunakan contoh yang konkret agar anak dapat dengan mudah memahaminya. Bermain merupakan salah satu metode yang paling ampuh untuk mengajarkan matematika pada anak, bermain ibarat terapi yang akan merangsang perkembangan anak. Bermainnya anak merupakan proses belajarnya anak, dengan bermain anak belajar banyak hal yang belum diketahui sebelumnya. Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang membantu anak untuk bermain sambil belajar.

Media permainan jam pintar adalah salah satu alat permainan edukatif yang berbentuk visual yang dapat digunakan untuk mengenalkan konsep matematika pada anak. Penggunaan media jam pintar akan membuat anak dapat mengenal lambang bilangan dan juga warna serta gambar. Dalam media jam pintar terdapat bermacam-macam gambar dan warna-warna yang mencolok dan cerah, sehingga anak akan tertarik melalui permainan ini.

Media permainan jam pintar sendiri memiliki banyak manfaat yang salah satunya adalah untuk mengenalkan konsep bilangan dan

waktu pada anak. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu K berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Sabtu, 05 November 2022 sebagai berikut:

“Bagus, apalagi kalau tujuannya supaya anak bisa ingat dan bisa berhitung, medianya itu bisa dipakai. Media permainan jampit itu kan ada angka-angkanya, ada juga gambar yang sesuai bilangannya. Jadi kalau anak dirangsang sama permainan itu anak pasti jadi tertanam diingatannya oh satu itu begini lambang bilangannya, angka enam itu begini, kalau angka sembilan itu begitu, ternyata beda. Ya intinya bagus diterapkan, apalagi anak-anak kelompok A itu kan baru belajar, bingung itu sudah pasti, salah juga wajar saja. Sehabis diajak bermain sambil belajar pakai media itu pastinya, pastinya ada manfaatnya buat anak ke depannya nanti.” (CWGK1P1B16)⁵⁵

Sebagaimana hasil pemaparan dari guru pendamping kelompok A, Ibu M berpendapat:

“Medianya menarik, warna-warnanya yang mencolok biasanya paling disenangi anak, melihat bentukannya begitu mudah menarik perhatian anak, jadi lebih gampang mengajarkan matematika ke anak. Manfaatnya pastinya bagus buat matematika anak, anak jadi lebih gampang mengingat bilangan karena medianya bagus.” (CWGP2P1B16)⁵⁶

Kesimpulan dari kedua hasil wawancara di atas adalah media permainan jam pintar bagus untuk diterapkan dalam pembelajaran karena memiliki tujuan yang jelas, yaitu mengenalkan matematika pada anak, terlebih anak-anak yang memang memerlukan media kongkret untuk belajar dan melalui media permainan jam pintar tersebut anak lebih mudah mengingat lambang bilangan.

Dalam wujud pengimplementasian media permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika untuk anak

⁵⁵Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas Poin 1 Butir 16, 05 November 2022.

⁵⁶Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Pendamping Poin 1 Butir 16, 05 November 2022.

usia dini yang dilakukan di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin sebagaimana yang dipaparkan oleh Ibu K sebagai berikut:

“Karena ini matematika jadi kami ngajarkannya pelan-pelan, bukan langsung dikasih media, jadi anak-anaknya dirangsang dulu belajar tentang jam dulu, jam itu bagaimana bentuknya, ada berapa angkanya, nanti kalau sudah mulai biasa lalu ditunjukkan medianya.” (CWGK1P1B13)⁵⁷

Senada dengan apa yang dipaparkan oleh Ibu K, guru pendamping kelompok A, Ibu M juga menambahkan:

“Anak-anak kami ajarkan dasar-dasarnya dulu, tidak langsung ke inti, biar dia bisa nerima konsep jam itu bagaimana kalau sudah ya lanjutkan.” (CWGP2P1B13)⁵⁸

Dari wawancara di atas dijelaskan bahwa dalam penerapan media permainan jam pintar tidak langsung, melainkan anak diajak mengenali bentuk-bentuk jam dan angka yang ada di dalamnya. Hasil wawancara tersebut kemudian ditunjang dengan observasi yang telah peneliti lakukan pada Senin, 31 Oktober 2022, sebelum guru melakukan penerapan permainan jam pintar, guru terlebih dahulu mengukur kemampuan anak dalam mengenal dan mengingat angka yang sudah dipelajari. Hal ini guru lakukan agar dapat mengetahui besarnya kemampuan yang dimiliki anak sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media permainan jam pintar. Guru menstimulus anak dengan menyanyikan bentuk-bentuk bilangan dan

⁵⁷Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas Poin 1 Butir 13, 05 November 2022.

⁵⁸Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Pendamping Poin 1 Butir 13, 05 November 2022.

meminta anak untuk maju ke depan menuliskan sejumlah bilangan yang guru sebutkan di papan tulis. (COH2)⁵⁹

Hasil observasi selanjutnya dilakukan pada Selasa, 01 November 2022 pada kali ini guru menunjukkan gambar berupa jam pada anak, gambar yang disiapkan ada tiga jenis dari yang kecil, sedang, dan besar. Guru meminta anak menunjukkan gambar jam yang sesuai kategori dari ukuran hingga warna. Setelah itu, guru lalu mengeluarkan LKA dan menunjukkan pada anak lalu menjelaskan tugas “menjiplak gambar jam dinding” dan bagaimana cara mengerjakannya. Disela anak-anak mengerjakan LKA yang guru bagikan di meja masing-masing, guru berkeliling untuk meninjau aktivitas anak dan membimbing anak apabila ada anak yang tampak kesusahan. Akhirnya, ketika satu persatu anak mulai menyelesaikan dan mengumpulkan LKA miliknya guru menunjukkan media permainan jam pintar pada anak. Guru menjelaskan media yang guru pegang dan bagaimana cara memainkannya antara lain: (1) tunjuk salah satu yang terdapat pada media jam pintar yang kita inginkan atau sesuai peraturan, (2) cari dan hitung terlebih dahulu dimana angka yang cocok antara jumlah gambar dengan angka yang dipilih, (3) apabila sudah menemukan gambar yang sesuai dengan angka yang dipilih, (4) tempatkan angka tersebut untuk mencari jejak dimana pasangan gambar yang sesuai dengan angka yang dipilih, (5) apabila

⁵⁹Catatan Observasi Hari Ke-2, 31 Oktober 2022.

sudah menemukan dimana letak pasangannya, letakkan sesuai dengan tempatnya, lalu selanjutnya bisa mengambil angka lain untuk di tempatkan angka berikutnya agar dapat menjadi media permainan jam pintar. Langkah-langkah yang guru jelaskan tersebut dilakukan sambil diperagakan oleh guru di hadapan anak-anak. Setelah itu guru menunjuk satu-persatu anak untuk menggunakan media jam pintar. (COH3)⁶⁰



Gambar 4.1 Guru Menjelaskan Aturan Main Permainan Jam Pintar (CDH2)⁶¹

Dari gambar 4.1 diketahui guru menjelaskan langkah-langkah memainkan permainan jam pintar di hadapan anak-anak, terlihat dari gambar guru juga memperagakan secara langsung bagaimana langkah-langkah tersebut dilakukan.

Permainan jam pintar sendiri adalah suatu media yang digunakan untuk mengajarkan/mengenalkan matematika pada anak.

Adapun cara bermainnya sebagaimana yang dijelaskan oleh Ibu K

⁶⁰Catatan Observasi Hari Ke-3, 01 November 2022.

⁶¹Catatan Dokumentasi Ke-2, 01 November 2022.

seperti berikut:

“Cara memainkannya itu nanti kita tunjukkan salah satu angka yang ada di medianya terserah aja yang mana, setelah itu cari bilangan dan gambar yang jumlah angkanya sama sama angka yang ada di jarum jam yang pendek, kalau ketemu yang warna dan bilangannya sama di letakkan ke tempat yang sesuai. Nah, kalau mencari yang gambar, dihitung dulu jumlah gambarnya sama tidak sama angka yang ada di jarum jamnya, kalau ketemu yang sesuai ya langsung letakkan di posisi yang tepat.” (CWGK1P1B17)⁶²

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti lebih lanjut dilakukan pada Rabu, 02 November 2022 yang hasilnya dapat ditarik secara garis besar bahwa dalam pengimplementasian media permainan jampit adalah guru menjelaskan kembali cara memainkan media permainan jam pintar tersebut kepada anak tentunya dengan bahasa yang lebih sederhana agar anak mudah memahami. Lalu guru meminta anak-anak maju secara bergantian hingga dengan semangat anak yang dipanggil namanya maju ke depan, ketika memainkan permainan jam pintar tersebut tidak banyak yang terjadi, satu persatu anak yang maju dapat menyelesaikan permainan seperti yang diinstruksikan oleh guru dengan lancar, meskipun beberapa kali harus dibimbing oleh guru. (COH4)⁶³

Implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini pada anak kelompok A yang dilakukan oleh RA Babussalam Pemurus Banjarmasin cukup efektif dalam kegiatan belajar mengajar, bentuknya yang sederhana dan kreatif dapat menarik minat anak dalam belajar. Sebagaimana

⁶²Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas Poin 1 Butir 17, 05 November 2022.

⁶³Catatan Observasi Hari Ke-4, 02 November 2022.

yang dikatakan oleh Ibu K dalam wawancaranya bahwa pengimplementasian media jam pintar rupanya efektif untuk mengenalkan matematika pada anak berikut:

“Menurut ibu adanya permainan jam pintar ini efektif diterapkan di sela-sela kegiatan pembelajaran, anak senang tentunya, terus jadi semangat belajar lagi, yang tanpa sadar anak yang tadinya bosan belajar angka jadi belajar matematika lewat media ini.” (CWGK1P1B20)⁶⁴

Selain itu, implementasi permainan jam pintar sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak, hal tersebut seperti yang dipaparkan oleh Ibu K selaku guru kelas kelompok A:

“Ya bagus buat kognitif anak, anak jadi mengingat angka satu itu bagaimana, terus yang gambarnya sama dengan angka satu yang mana. Anak mengubah-ubah jarum jamnya sesuai angka yang diarahkan guru juga bagus buat motorik halus anak. Melatih konsentrasi juga soalnya anaknya harus fokus mencari mana gambar yang jumlahnya sama sama angka yang ditunjukkan.” (CWGK1P1B19)⁶⁵

Dari hasil wawancara tersebut dijelaskan bahwa dengan pengimplementasian permainan jam pintar mempengaruhi perkembangan kognitif anak, selain itu perkembangan kognitif anak, juga mempengaruhi kemampuan motorik anak.

Observasi pengimplementasian permainan jam pintar selanjutnya dilakukan pada Kamis, 03 November 2022 yang dari hasil tersebut diketahui guru melakukan *recalling* terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana anak mampu mengingat pembelajaran yang telah dilakukan. Guru meminta beberapa anak untuk maju menuliskan

⁶⁴Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas Poin 1 Butir 20, 05 November 2022.

⁶⁵Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas Poin 1 Butir 19, 05 November 2022.

angka yang guru sebutkan di papan tulis dan dari beberapa anak yang awal mulanya selalu tertukar dalam menulis angka akhirnya dapat menuliskan jawabannya di papan tulis dengan benar dan anak yang selalu menuliskan angka secara terbalik dapat menulis angka dengan sesuai.

Setelahnya, guru juga mengungkit kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini. Guru menjelaskan bahwasanya hari ini kegiatan mereka adalah menuliskan angka di dalam gambar jam sesuai urutan dan juga menebali kosakata dua belas yang berada di bawah jam. Guru menjelaskan terlebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh anak dan memberikan contoh dengan menuliskan gambar jam di papan tulis beserta jumlah angkanya, baru kemudian membagikan LKA tersebut kepada anak. Setelah anak selesai mengerjakan LKA tersebut, kemudian guru mengajak anak untuk memainkan permainan jam pintar, sama seperti sebelum-sebelumnya guru mengulang lagi menjelaskan bagaimana cara memainkan jam pintar yang tengah guru pegang dan bahkan memperagakannya. Usai menjelaskan dan memperagakan, kembali guru meminta anak untuk maju secara bergiliran sesuai dengan nama yang guru sebutkan, sedangkan anak nampak memperhatikan dengan fokus setiap informasi yang dijelaskan oleh guru. Hal-hal itulah yang disebut cerminan dalam berkembangnya

aspek kognitif anak, yaitu pada saat anak mendengarkan perintah dan memberikan *feedback* ketika ditanyai. (COH5)⁶⁶

Berdasarkan hasil penelitian di atas, adapun langkah-langkah implementasi selama penerapan permainan jam pintar yang dilakukan di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin adalah dimulai dari meminta anak mengenali bentuk-bentuk jam dan angka pada jam, menyanyikan bentuk-bentuk bilangan, anak menuliskan sejumlah bilangan yang guru sebutkan di papan tulis, anak menunjukkan gambar jam yang sesuai kategori dari ukuran (kecil, sedang, besar) hingga warna, anak menjiplak gambar jam dinding, guru menjelaskan langkah-langkah memainkan permainan jam pintar, anak memainkan permainan jam pintar, anak maju menuliskan angka yang guru sebutkan di papan tulis, anak menuliskan angka di dalam gambar jam sesuai urutan dan juga menebali kosakata dua belas yang berada di bawah jam dan anak memainkan permainan jam pintar.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa permainan jam pintar ini dapat membuat anak belajar tentang simbol angka, konsep jam, dan warna. Selain itu, anak juga belajar tentang bentuk-bentuk geometri.

Adapun evaluasi yang dilakukan oleh guru selama penerapan permainan jam pintar masuk ke dalam laporan perkembangan kognitif anak per semester. Seperti yang dipaparkan oleh Ibu K dalam

⁶⁶Catatan Observasi Hari Ke-5, 03 November 2022.

wawancaranya:

“Kami ada melakukan evaluasi tapi itu per bulan aja, kalau untuk pengimplementasian permainan jampit ini paling nanti penilaiannya masuk ke penilaian kognitif.” (CWGK1P1B21)⁶⁷

Wawancara tersebut ditambahkan pula oleh Ibu M sebagai berikut:

“Evaluasinya biasa kami rapat dulu, jadi nanti disepakati tanggal berapa rapat, disitu nanti kami rembukkan anak-anak ini gimana dikelasnya, sejauh mana perkembangannya jadi dari rapat itu nanti dimusyawarahkan bagaimana baiknya supaya ada tidak begitu lagi, dicari solusinya sama-sama jadi nanti solusi itu di eksekusi ke anak. Hasil penilaiannya ya masuk ke laporan semester anak.” (CWGP2P1B21)⁶⁸

Dalam evaluasi yang dilakukan oleh guru dapat diketahui bahwa terdapat perubahan yang signifikan setelah dilakukan penerapan permainan jam pintar terhadap kemampuan dasar matematika anak. Hal ini dijelaskan dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas. Ibu K menjelaskan kemampuan matematika anak di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin sejauh ini sebelum dilakukan penerapan permainan jam pintar, sebagai berikut:

“Perkembangannya lumayan, ada anak yang bisa membedakan angka 1-10, ada juga yang tertukar urutannya. Tiap anak kan beda, ada yang cepat nangkap materi yang diajarkan ada juga yang perlu proses.” (CWGK1P1B6)⁶⁹

Pun wawancara tersebut ditambahkan oleh Ibu M selaku guru pendamping kelompok A berikut:

“...yang namanya anak-anak kecil apalagi ini masih 4 tahunan, TK A kan masih 4 tahun jalan ke 5 tahun, anak-anak kayak ini kan

⁶⁷Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas Poin 1 Butir 21, 05 November 2022.

⁶⁸Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Pendamping Poin 1 Butir 21, 05 November 2022.

⁶⁹Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas Poin 1 Butir 6, 05 November 2022.

seharusnya masih ditahap dikenalkan calistung aja, jadi kami maklumi aja kalau semisalnya ada yang masih terbalik pas menulis bilangan angka 6 jadi 9 atau sebaliknya yang penting mereka tahu dan bisa berhitung 1-10. Nanti kelamaannya bisa dikoreksi lagi.” (CWGP2P1B6)⁷⁰

Hasil dari kedua wawancara tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa sebelum penerapan permainan jam pintar, kemampuan matematika anak kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin belum dapat dikatakan bagus. Meski anak masih belum tahu bentuk simbol bilangan dan sering tertukar urutannya, tapi beberapa anak ada yang sudah mampu menyebutkan bahkan menulis urutan angka 1-10 dengan benar.

Wawancara yang dilakukan di atas dikuatkan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Senin, 31 Oktober 2022 yaitu setelah menghitung bilangan guru meminta anak untuk maju satu persatu menuliskan angka yang diminta guru untuk ditulis. Satu persatu anak maju dan menulis di papan tulis, ada beberapa anak yang mampu menulis dengan lancar, namun adapula yang masih harus dibimbing karena masih nampak ragu ketika hendak menulis, selain itu adapula anak yang tidak bisa sama sekali dan terlihat akan menangis sehingga guru langsung menenangkan dan mengajari anak tersebut pelan-pelan. Setelah beberapa anak maju, guru menginstruksikan agar anak

⁷⁰Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Pendamping Poin 1 Butir 6, 05 November 2022.

mewarnai gambar jam dinding di LKA yang sudah guru sediakan dan menebali kosakata yang ada di bawah gambar tersebut. (COH2)⁷¹

Dari hasil observasi di atas dapat diketahui bagaimana kemampuan matematika anak sebelum dilakukan penerapan media permainan jam pintar, ditemukan beberapa anak yang kemampuan matematikanya masih kurang.

Hasil di atas juga didukung dengan temuan lain saat peneliti melakukan observasi yang dilakukan pada Rabu, 02 November 2022 yaitu pada saat seorang anak berinisial Q diminta maju oleh guru, anak tersebut nampak keberatan hingga beberapa kali dipaksa barulah anak tersebut maju ke depan. Saat giliran anak tersebut, anak berinisial Q tersebut nampak ragu dan kedapatan menatap lekat guru, alhasil guru pun kembali menjelaskan cara bermain permainan jampit tersebut dengan bahasa yang diperhalus agar mudah ditangkap anak. Namun ketika anak tersebut diberikan kesempatan, terlihat masih ada *gesture* ragu-ragu sehingga gurupun memotivasi anak agar anak tetap semangat, “Ayo, bisa kok... yang lain aja bisa... kamu juga pasti bisa” ujar guru, anak pun mencoba memainkan permainan jam pintar tersebut sesuai instruksi guru, “Ayo yang mana angka 5?” tanya guru ketika melihat anak hanya diam, “Jangan takut salah, nanti kalau salah ibu benarkan” sesekali ketika anak masih terlihat ragu, guru memperagakan sekaligus mengarahkan pada anak cara memainkan

⁷¹Catatan Observasi Hari Ke-2, 31 Oktober 2022.

permainan tersebut. “Ya udah benar, terus arahkan jarum jam pendeknya ke angka 5.” Perintah guru, dan anak lalu menggulung jarum pendek tersebut ke arah angka 5. “Setelah itu, cari gambarnya... cari yang jumlahnya sesuai sama angkanya... berapa angkanya yang ditunjuk jarum jam pendeknya?” “Limaa” jawab anak pelan, “Benar, sekarang cari gambar yang menunjukkan jumlah 5” anak tersebut menatap guru, “Ketemu?” tanya guru, melihat anak hanya diam guru lalu tersenyum dan meminta anak menghitung jumlah gambar bersama-sama, “Coba hitung sama ibu... kita hitung gambar mobil... satu...dua...tiga...empat” ujar guru diikuti anak tersebut, “Sama tidak angkanya? Ti... tidak... terus yang mana yang gambarnya sama sama angka 5 tadi?” “Nih... kalau kupu-kupu... coba kita hitung... satu... dua... tiga... empat... li... lima... berapa jumlahnya tadi?” “Lima” “Sama tidak sama yang ini?” guru menunjuk ke arah jarum jam pendek yang menunjuk ke angka lima. Anak tersebut lalu mengangguk, “Coba masukkan ke dalam tempatnya” setelah itu anak berinisial Q tersebut memasukkan gambar kupu-kupu tersebut ke tempatnya. Guru memuji anak tersebut, “Nah, kan bisa aja. Ibu kasih jempol nih karena sudah berani maju ke depan. Besok kita coba lagi ya” ujar guru lalu meminta anak tersebut duduk kembali ke tempatnya. (COH4)⁷²

⁷²Catatan Observasi Hari Ke-4, 02 November 2022.

Kesimpulan dari hasil observasi di atas diketahui bahwa anak nampak belum mampu membilang bilangan dan masih memerlukan bimbingan dari guru untuk dapat menyelesaikan permainan.

Adapun kemampuan anak setelah beberapa kali diterapkan media permainan jam pintar dalam pembelajaran adalah mengalami perubahan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dalam hasil observasi yang peneliti lakukan pada Kamis, 03 November 2022 yaitu ketika usai menjelaskan dan memperagakan, kembali guru meminta anak untuk maju secara bergiliran sesuai dengan nama yang guru sebutkan. Satu-persatu anak maju, setelah beberapa kali latihan anak yang awalnya seringkali tertukar ketika menyebutkan bilangan 6 dan 9 mulai bisa membedakan antara dua angka tersebut, “ibu mau ananda N sekarang yang maju ke depan.” Anak yang disebutkan namanya tersebut lantas maju tanpa disuruh dua kali. “Karena giliran N, jadi sekarang tunjukkan sama ibu jam 6 itu bagaimana? Hayo... bisa tidak?” Anak berinisial N tersebut lalu mengarahkan tangannya dan menunjukkan jarum jam pendek ke arah angka 6 dengan sekali percobaan bahkan tanpa dibimbing oleh guru sama seperti sebelumnya.

Tak ayal guru dibuat tersenyum, “Nah ... sekarang kalau arah jarum jamnya ke angka 9 bagaimana?” anak berinisial N tersebut tampak terdiam lama sambil menatap guru, “Ke angka 9? 9 itu kebalikannya angka 6” tambah guru, sepersekian detik akhirnya anak

tersebut menuntun tangannya untuk mengganti jarum jam pendek tersebut yang dari mulanya kearah angka 6 lalu menggesernya ke angka 9. Setelah itu, anak tersebut diijinkan untuk duduk oleh guru. (COH5)⁷³

Observasi di atas diketahui bahwa setelah dilakukan beberapa kali latihan menggunakan media permainan jam pintar akhirnya membawa perubahan untuk anak yang sering kali salah membedakan angka 6 dan 9 menjadi mampu membedakan meski masih sedikit ragu.

Hasil observasi tersebut didukung juga dengan wawancara yang dilakukan dengan Ibu K yang dilakukan pada Sabtu, 05 November 2022 yaitu:

“Setelah berapa kali penerapan media permainan jampit, selain anak-anak senang, perkembangan kognitif anak yang awalnya kurang jadi meningkat. Kalau sebelum pakai media jam pintar ini anak-anak tuh tidak tahu angka, maksudnya anak cuma bisa mengucapkan tapi pas melihat angkanya langsung anaknya tidak tahu, kadang ada juga anak yang kalau menulis angka 2 dan 5, 6 dan 9 itu terbalik, anak masih belum bisa membedakan. Beda pas pakai media jam pintar, pertamanya masih kagok jua cuma pas keterusan medianya dipakai anak lama-kelamaan jadi tahu angka itu bentuk bilangannya begini loh.” (CWGK1P1B18)⁷⁴

Dalam wawancaranya, Ibu M juga memaparkan hal senada sebagai berikut:

“Kalau sebelumnya anak masih kurang optimal kemampuan matematikanya, masih ada yang belum tahu bilangannya, ada yang tertukar juga bilangan antara satu dengan yang lain ya, tapi pas sudah bermain dengan media permainan jampit ini anaknya lumayan,

⁷³Catatan Observasi Hari Ke-5, 03 November 2022.

⁷⁴Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas Poin 1 Butir 18, 05 November 2022.

sudah bisa menjumlahkan, sudah mulai tahu juga angka 1 sampai 12” (CWGP2P1B18)⁷⁵

Dari wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa setelah beberapa kali melakukan penerapan permainan jam pintar, perkembangan kognitif anak mengalami perubahan. Anak bisa berhitung secara berurutan, anak mampu membedakan bilangan dan mampu membilang dengan lancar.

Itulah bentuk pengimplementasian permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini yang telah diterapkan pada anak kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin. Melalui data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak sebelum dan sesudah penerapan permainan jam pintar mengalami perkembangan sesuai seperti yang diharapkan. Jika sebelum dilakukan penerapan permainan jam pintar dalam pembelajaran anak cenderung kesulitan dalam mengenal bilangan maka setelah dilakukan penerapan permainan jam pintar dalam pembelajaran, anak-anak menjadi tahu dan mampu membilang angka secara berurutan, mampu membedakan bilangan, anak mengenal warna dan bentuk.

2. Data Respon Anak setelah Implementasi Permainan Jam Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika Dini pada Anak Kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin.

⁷⁵Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Pendamping Poin 1 Butir 18, 05 November 2022.

Respon anak selama implementasi permainan jam pintar adalah antusias. Hal ini nampak dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, respon anak saat sesuai dengan harapan. Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada, Selasa, 01 November 2022 yaitu setelah satu persatu anak mulai menyelesaikan dan mengumpulkan LKA miliknya guru meminta anak untuk mengisyrakatkan pada anak jika guru memiliki permainan baru untuk anak. Seperti biasanya, anak tampak penasaran. Sambil tersenyum guru lalu mengeluarkan media permainan jampit dan menunjukkan pada anak. Respon anak langsung berseru senang.

“Ini namanya media permainan jam pintar” kata guru meneliti satu persatu anak, *“Siapa yang mau main sama ibu?”* Nampak, anak-anak cepat mengacungkan tangan sambil berteriak mengajukan dirinya masing-masing, *“Senang ibu kalau semua pada antusias begini”* Pun ketika kegiatan penutup, guru sempat melemparkan tanya jawab tentang apa yang telah dilakukan hari ini pada anak, dari hasil tanya jawab tersebut anak mampu untuk memberikan timbal balik pada guru. (COH3)⁷⁶

Dari hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa respon yang ditunjukkan anak ketika melihat media permainan jam pintar yang guru tunjukkan adalah sangat baik, anak juga menunjukkan rasa penasaran, antusias dan seolah tak sabaran untuk segera mencoba permainan jam pintar tersebut, selain itu beberapa anak mampu mengingat pembelajaran

⁷⁶Catatan Observasi Hari Ke-3, 01 November 2022.

yang telah dilakukan, hal tersebut menegaskan bahwa respon yang diberikan anak sesuai dengan harapan yang diinginkan.

Hasil observasi tersebut kemudian berhubungan dengan wawancara yang dilakukan dengan Ibu K pada Sabtu, 05 November 2022 bahwa:

“Anak-anaknya antusias, malah mau main terus. Beberapa juga kalau ditanyain (tentang permainan jam pintar) masih ingat.”(CWGK1P1B22)⁷⁷

Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas, Ibu K mengungkapkan bahwa dalam penerapan permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan matematika anak menunjukkan bahwa respon yang ditunjukkan anak dalam pembelajaran adalah sangat antusias, hal ini terlihat ketika guru menunjukkan media jam pintar, anak langsung berseru kegirangan.

Wawancara tersebut dikuatkan pula dengan hasil observasi yang peneliti lakukan pada Rabu, 02 November 2022, pada saat itu guru mengeluarkan media jampit yang ada di atas meja lalu menunjukkannya pada anak, anak langsung mendekat. *“Masih ingat bagaimana cara mainnya kemarin?” “Masiihhh.”* Jawab anak serentak dengan antusias. *“Bener?”* tanya guru lagi, diangguki anak-anak. *“Ibu tetap jelaskan ulang ya, siapa tahu ada temennya yang lupa.”* Ujar guru lalu menjelaskan kembali bagaimana cara memainkan permainan jampit tersebut di hadapan anak-anak. Anak-anak tampak fokus mendengarkan penjelasan tersebut.

⁷⁷Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas 1 Poin 1 Butir 22, 05 November 2022.

Karena waktu masih banyak tersisa sebelum transisi istirahat, jadi usai menjelaskan guru langsung meminta anak-anak untuk maju satu-persatu. (COH4)⁷⁸

Tak berbeda dengan observasi sebelumnya, observasi yang dilakukan pada Kamis, 03 November 2022 yaitu pada saat guru mengajak anak bercakap-cakap tentang apa yang telah mereka pelajari kemarin dan hari sebelumnya, guru melakukan *recalling* terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana anak mampu mengingat pembelajaran yang telah dilakukan. Guru juga meminta beberapa anak untuk maju menuliskan angka yang guru sebutkan di papan tulis dan dari beberapa anak yang awal mulanya selalu tertukar dalam menulis angka akhirnya dapat menuliskan jawabannya dipapan tulis dengan benar dan anak yang selalu menuliskan angka secara terbalik dapat menulis angka dengan sesuai. (COH5)⁷⁹

Meski sebelumnya sudah memainkan media permainan jam pintar, namun dari observasi tersebut diketahui bahwa respon yang ditunjukkan anak adalah penasaran dan tertarik, hal tersebut terbukti ketika anak refleks mendekat ketika guru menunjukkan media ke hadapan anak-anak. Poin lainnya adalah, beberapa anak juga masih mengingat cara memainkan permainan tersebut dan anak juga tampak fokus mendengarkan penjelasan guru.

Data hasil observasi lain juga menunjukkan bahwa anak nampak semangat ketika namanya dipanggil untuk mencoba memainkan

⁷⁸Catatan Observasi Hari Ke-4, 02 November 2022.

⁷⁹Catatan Observasi Hari Ke-5, 03 November 2022.

permainan. Satu persatu anak yang maju dapat menyelesaikan permainan seperti yang diinstruksikan oleh guru, meskipun beberapa kali harus dibimbing oleh guru. Namun ketika salah seorang anak berinisial Q diminta maju oleh guru, anak tersebut nampak keberatan hingga beberapa kali dipaksa barulah anak tersebut maju ke depan. Saat giliran anak tersebut, anak berinisial Q tersebut nampak ragu dan kedapatan menatap lekat guru, alhasil guru pun kembali menjelaskan cara bermain permainan jampit tersebut dengan bahasa yang diperhalus agar mudah ditangkap anak. Namun ketika anak tersebut diberikan kesempatan, terlihat masih ada *gesture* ragu-ragu sehingga gurupun memotivasi anak agar anak tetap semangat. (COH4)⁸⁰

Berdasarkan hasil observasi tersebut bahwa anak nampak semangat saat menunggu giliran untuk memainkan permainan jam pintar. Namun lain halnya ketika salah seorang anak berinisial Q ketika diminta untuk maju, anak tersebut kedapatan menolak dari responnya nampak seolah anak takut jika melakukan kesalahan, akan tetapi setelah beberapa kali dibujuk anak tersebut akhirnya mau untuk mencoba meski ada sedikit sangsi dari respon yang ditunjukkannya.

Hingga ketika satu-persatu akhirnya maju, guru langsung menanyakan bagaimana perasaan anak selama pembelajaran, “*Bagaimana? Senang main permainan jam pintarnya?*” anak-anak menjawab serentak, “*Senaaaang*” guru tersenyum, lalu melontarkan

⁸⁰Catatan Observasi Hari Ke-4, 01 November 2022.

pertanyaan kepada salah seorang anak, “*Ananda N senang nggak main sama ibu hari ini?*” anak tersebut mengangguk sambil menjawab, “*Senang*” “*Kalau menurut Q gimana? Permainannya asyik nggak?*” “*Asyik bu*” “*Pintar, jangan lupa belajar lagi dirumah ya*”. Guru kemudian meminta anak untuk mengakhiri pembelajaran dengan bersama-sama untuk membaca doa hendak makan. (COH5)⁸¹

Dari observasi diketahui ketika guru menanyakan perasaan anak, anak serentak menjawab bahwa mereka senang ketika memainkan permainan jam pintar, pun ketika guru melontarkan tanya pada salah seorang anak, anak tersebut juga menunjukkan respon serupa.

Sebelumnya peneliti juga sempat melakukan wawancara dengan anak didik yang dilakukan ketika jam istirahat sebagai berikut:

Anak didik berinisial Z mengatakan bahwa perasaannya “*Senang*”(CWA4P1B2)⁸² ketika bermain permainan jam pintar dan tak urung ingin untuk mengulang memainkannya setiap hari seperti yang dikatakannya: “*mau kalau main setiap hari*” (CWA4P1B6)⁸³ ujanya.

Selain itu, anak didik berinisial Q juga mengatakan hal serupa seperti yang diungkapkan oleh anak berinisial Z di atas, bahwa anak tersebut juga memiliki perasaan takut seperti yang dikatakannya: “*takut, takut salah*” (CWA5P1B2)⁸⁴ anak juga mengatakan bahwa menyukai

⁸¹Catatan Observasi Hari Ke-5, 03 November 2022.

⁸²Catatan Wawancara Mendalam dengan Anak 4 Poin 1 Butir 2, 02 November 2022.

⁸³Catatan Wawancara Mendalam dengan Anak 4 Poin 1 Butir 6, 02 November 2022.

⁸⁴Catatan Wawancara Mendalam dengan Anak 5 Poin 1 Butir 2, 02 November 2022.

permainan jam pintar tersebut dan tak masalah jika memainkannya setiap hari. (CWA5P1B6)⁸⁵

Maka berdasarkan hasil observasi sekaligus wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa respon yang ditunjukkan anak selama penerapan/pengimplementasian permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika pada anak kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin adalah beragam antara lain: penasaran, senang, antusias, tertarik, tak sabaran, fokus, ragu-ragu, takut salah, dan termotivasi.

C. Pembahasan

1. Data Implementasi Permainan Jam Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika pada Anak Kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin.

Urgensi matematika berada di urutan teratas dalam ilmu yang harus dipelajari, karena matematika memiliki relevansi yang tak terpisahkan dengan kehidupan sehari-hari. Hidup manusia tidak dapat terlepas dari matematika, “Matematika adalah salah satu pelajaran yang selalu hadir disetiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar bahkan perguruan tinggi”. Matematika dibutuhkan untuk kebutuhan praktis ataupun dalam pengembangan ilmu pada berbagai bidang kehidupan. Seperti data yang telah disajikan, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru RA Babussalam Pemurus Banjarmasin bahwa matematika itu penting untuk diajarkan, terlebihnya untuk diajarkan sejak anak usia

⁸⁵Catatan Wawancara Mendalam dengan Anak 5 Poin 1 Butir 6, 02 November 2022.

dini dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Sebab pada dasarnya anak suka dengan matematika sebagaimana pendapat Tagle yang menyatakan “*At an early age, children have natural love for Mathematics*”. Mengajarkan matematika pada anak prasekolah harus dikemas dengan model pembelajaran sambil bermain. Seperti yang diungkapkan oleh Racmawati dan Kurniati bahwa pembelajaran yang dianggap paling tepat untuk anak usia dini adalah dengan model bermain karena anak dapat mempelajari banyak hal tanpa merasa terbebani.⁸⁶

Anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunitas yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut banyak penelitian bidang neurologi ditemukan bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk pada kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah 8 tahun, perkembangan otak mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%. *Golden age* yaitu usia emas yang tidak dapat terulang kembali dan sangat berpengaruh pada kehidupan selanjutnya. Pada masa ini stimulasi harus diberikan secara

⁸⁶Istiyani, D. “Model Pembelajaran Membaca Menulis Menghitung (Calistung) Pada Anak Usia Dini di Kabupaten Pekalongan” dalam *Jurnal Penelitian*, Vol. 10 No. 1, 2014, h. 154. <https://doi.org/10.28918/jupe.v10i1.351>

maksimal dan berkesinambungan atau terus menerus.⁸⁷ Saat ini guru pendidikan anak usia dini dituntut penyelenggara PAUD untuk mengajari anak berhitung sehingga anak dapat menguasai konsep dan keterampilan matematika yang merupakan penyebab kurangnya kemampuan berhitung pada anak yang masih kurang berkembang secara maksimal. Mengajarkan matematika yang ideal adalah dapat diwujudkan dengan menyajikan materi ajar matematika sesuai dengan tahap perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Putri yang menyatakan pendidikan yang dilakukan harus sesuai dengan tingkat usia pertumbuhan dan perkembangan anak agar perkembangan anak dapat tumbuh sebagaimana mestinya.⁸⁸

Berdasarkan data yang telah disajikan RA Babussalam Pemurus Banjarmasin tidak memiliki program khusus apapun untuk mengajarkan matematika pada anak, melainkan hanya melalui sebuah pembiasaan yang dilakukan pada saat kegiatan pembukaan. Kegiatan yang dilakukan tersebut seperti berhitung 1-20 menggunakan jemari lalu disambung berhitung menggunakan bahasa inggris dan arab, menyebutkan tanggal, bulan maupun tahun, serta menghitung jumlah teman yang hadir maupun yang absen. Tanpa disadari pembiasaan tersebut sudah termasuk dalam pembelajaran matematika untuk anak. Pembiasaan merupakan titik tombak dalam mengembangkan disiplin pada anak. Menurut Syarbini,

⁸⁷Saring Marsudi, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2006), h. 06.

⁸⁸Putri, D, M. "Pembentukan Konsep Diri Anak Usia Dini di One Earth School Bali", dalam *Jurnal Communication Spectrum*, Vol. 2 No. 1, 2012, h. 155. <https://doi.org/1036782/jcs.v2i1.41>

pembiasaan yang dilakukan sejak dini akan membawa kebiasaan tersebut menjadi semacam keharusan sehingga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kepribadiannya.⁸⁹

Dalam pengimplementasian suatu kegiatan tertentu diperlukan adanya suatu konsep rancangan perencanaan yang matang agar dapat mencapai proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan dapat mencapai tujuan yang ditentukan. Seperti data yang telah disajikan, diketahui bahwa guru di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin sebelum melakukan pembelajaran, terlebih dulu menyiapkan perencanaan. Perencanaan tersebut berupa menyiapkan RPPH yang digunakan sebagai acuan oleh guru untuk memudahkan kegiatan belajar-mengajar agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Seperti yang diungkapkan oleh Sanjaya bahwa perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan secara rasional tentang tujuan pembelajaran tertentu dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada.⁹⁰

Berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat kesesuaian antara pendapat Sanjaya dengan penelitian yang peneliti teliti terkait konsep implementasi permainan jam pintar. Pada proses pembelajaran pada anak, guru membutuhkan adanya suatu konsep perencanaan dengan menentukan rancangan pembelajaran berdasarkan kurikulum yang digunakan lembaga, mengidentifikasi kegiatan dari APE

⁸⁹Amirullah Syarbini, *Model Pendidikan Karakter dalam Keluarga*, (Jakarta: PT Elex Media, Kumputindo), h. 85.

⁹⁰Wahyudin Nur Nasution, "Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur", dalam *Jurnal ITTIHAD*, Vol. 1 No. 2, Juli 2017, 185-195. <https://repository.uinsu.ac.id/5341/1>

yang akan dilakukan, proses penyusunan materi, metode serta media pembelajaran.

Mengajarkan matematika terhadap anak perlu diberikan sejak dini dengan menggunakan cara yang mudah dimengerti oleh anak salah satunya adalah dengan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE). Adang Ismail mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai suatu bentuk permainan yang dirancang secara khusus yang mengandung nilai-nilai keilmuan untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.⁹¹ Alat permainan edukatif memiliki peranan yang sangat penting, selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, alat permainan edukatif juga dirancang sedemikian rupa agar dapat menarik minat belajar anak.

Berdasarkan temuan dalam penelitian peneliti diketahui bahwa untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak pada kelompok A guru menerapkan permainan jam pintar dalam pembelajaran. Penerapan permainan jam pintar tersebut dilakukan disela-sela pembelajaran sebagai hiburan bagi anak agar tidak jenuh dengan pembelajaran sekaligus agar tetap berada pada ruang lingkup belajar. Penerapan permainan ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak dan dalam pelaksanaannya yang dilakukan di sela-sela pembelajaran, guru selalu menjelaskan terlebih dahulu bagaimana aturan bermain media permainan jam pintar tersebut pada

⁹¹Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 11-12.

anak sambil diperagakan.

Setelah menjelaskan, guru lalu meminta satu persatu anak untuk maju dan mencoba permainan tersebut. Dalam permainan ini, guru meminta anak untuk mengambil angka dan memasukkannya ke dalam kerangka yang sesuai dengan bilangan yang tertera, setelah itu anak diminta untuk mencari jumlah gambar yang sesuai dengan angka yang tertera sambil membilang jumlah gambar tersebut. Setelah menemukan gambar yang sesuai dengan angka terbilang, anak memasukkan gambar yang sesuai tersebut ke dalam kerangka jam. Selain anak belajar berhitung, anak juga mengenal warna dan bentuk geometri dari media permainan jam pintar tersebut. Berdasarkan hasil di atas terdapat kesesuaian teori Berda Asmara dengan penelitian yang peneliti lakukan terkait cara memainkan permainan jam pintar dengan yaitu: (1) Tunjuk angka salah satu yang terdapat pada media jam pintar yang kita inginkan/sesuai peraturan. (2) Cari dan hitung terlebih dahulu dimana yang cocok antara jumlah gambar dengan angka yang kita pegang. (3) Apabila sudah menemukan dimana letak gambar yang sesuai dengan angka yang kita pegang. (4) Lalu tempatkan angka tersebut pada pasangan gambar yang sesuai dengan angka yang kita pegang. (5) Apabila sudah menemukan dimana letak pasangan bilangannya, angka tersebut kita letakkan pada posisi yang tepat.⁹²

⁹²Berda Asmara, "Penggunaan Media Jam Pintar dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan 1-20 pada Anak Kelompok B di TK Khadijah Wonokromo Surabaya", dalam *Jurnal Education and Human Development Journal (EHDJ)*, Vol. 2 No. 1, 2017, h. 74-100. <https://journal.unusa.ac.id/id/eprint/2761>

Jam pintar adalah alat permainan yang terbuat dari kayu yang berbentuk persegi atau bujur sangkar yang di dalamnya terdapat berbagai macam gambar yang menarik dan juga berwarna-warni dan terdapat angka 1-12 sesuai dengan jam yang sesungguhnya. Permainan jam pintar merupakan sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini yang dapat meningkatkan kemampuan matematika pada anak usia dini, dimana permainan ini dapat membuat anak usia dini mengenal konsep angka, anak dapat mengurutkan angka, membilang dan mengurutkan jumlah angka pada benda.⁹³

Kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu hubungan dengan jumlah dan pengurangan.⁹⁴ Kemampuan berhitung anak menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2003 adalah membilang angka 1-10, menghitung benda 1-10, membaca lambang bilangan serta menghubungkan benda dengan bilangan 1-10. Dalam hal ini dapat diimplementasikan melalui kegiatan bermain.⁹⁵ Menurut beberapa ahli, cara belajar anak yang paling efektif adalah melalui belajar sambil

⁹³*Ibid.*, h. 74-100.

⁹⁴Jasni, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Permainan Ular Tangga di Kelompomk B TK Dharma Wanita Persatuan Singkil Kabupaten Aceh Singkil"..., h. 221. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10327>

⁹⁵Dadan Suryana, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 108.

bermain dengan kegiatan bermain anak dapat meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya dilingkungan teman sebaya dan membentuk imajinasi. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal sekaligus seperti mengenal aturan, cara berinteraksi dan bersosialisasi serta bekerjasama dan mengembangkan kemampuannya.⁹⁶

Evaluasi atau penilaian merupakan kegiatan pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui hasil pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak yang melalui kegiatan proses pembelajaran. Tujuannya yaitu untuk mengetahui dan menindaklanjuti tumbuh kembang anak selama mengikuti pembelajaran.⁹⁷ Adapun evaluasi yang dilakukan di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin dalam meningkatkan kemampuan dasar matematika anak yaitu dengan melakukan evaluasi perbulan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dalam penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa sebelum diterapkan permainan jam pintar dalam pembelajaran kemampuan dasar matematika anak masih tergolong lemah, namun setelah diterapkan permainan jam pintar dalam pembelajaran kemampuan dasar matematika anak berkembang optimal. Kemampuan anak setelah penerapan tersebut terbilang memuaskan, dari anak yang mulanya sering tertukar dalam menyebutkan bilangan, belum mampu membilang, serta tidak bisa membedakan bilangan menjadi sebaliknya dan peningkatan tersebut dapat dikatakan jauh lebih baik. Hal tersebut di atas, seperti teori dari Ahmad Susanto bahwa kemampuan

⁹⁶Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini...*, h. 11-12.

⁹⁷Suyadi dan Dahlia, *Impelmentasi...* 112.

memahami angka merupakan kemampuan yang berhubungan dengan penguasaan konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang dikembangkan adalah mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, memberi nilai bilangan dan sebagainya.⁹⁸

Implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini dapat dengan mudah diterapkan pada anak. Implementasi yang dilakukan oleh guru dilakukan dengan menyiapkan perencanaan, penerapan permainan jam pintar ke dalam pembelajaran lalu kemudian dilakukan evaluasi/penilaian.

Media permainan jam pintar tepat dijadikan sebagai media pembelajaran karena berbentuk konkret dan membuat anak dapat dengan mudah mengingat pembelajaran. Berdasarkan analisis peneliti, dapat dikatakan bahwa langkah-langkah yang dilakukan oleh pendidik yang mengajar dengan menerapkan permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika dalam pembelajaran sangat praktis. Adanya implementasi permainan jam pintar sangat efektif diterapkan pada kegiatan belajar mengajar, sebab permainan jam pintar dapat mengenalkan banyak sekali khazanah keilmuan yang dapat menstimulus kemampuan berpikir anak, seperti warna, bentuk, mengenal angka, membilang dan lain sebagainya. Hal tersebut karena alat permainan edukatif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan

⁹⁸Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), h. 62.

kognitif anak kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin.

2. Data Respon Anak setelah Implementasi Permainan Jam Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika pada Anak Kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin.

Sejatinya, matematika bukanlah hal baru bagi anak usia dini, karena anak sudah memiliki kemampuan matematika sejak dari bayi. Matematika dibangun oleh keingintahuan dan semangat serta tumbuh secara alami dari pengalaman anak. Rasa ingin tahu anak yang amat besar menimbulkan banyak pertanyaan tentang dunia dibenak mereka, pertanyaan-pertanyaan tersebut akan terjawab dengan pengalaman langsung, sehingga akan membuat pembelajaran lebih bermakna dan anak lebih bersemangat untuk belajar, adalah termasuk belajar konsep dasar matematika.

Berdasarkan data respon anak selama implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini yang telah disajikan diketahui bahwa respon yang ditunjukkan anak ketika melihat media permainan jam pintar yang guru tunjukkan adalah sangat baik, anak juga menunjukkan rasa penasaran, antusias dan seolah tak sabaran untuk segera mencoba permainan jam pintar tersebut, selain itu beberapa anak mampu mengingat pembelajaran yang telah dilakukan, hal tersebut menegaskan bahwa respon yang diberikan anak sesuai dengan harapan yang diinginkan. Hasil tersebut di atas seolah

membenarkan teori karakteristik anak bahwa adalah benar anak memiliki rasa penasaran /rasa ingin tahu yang besar. Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia yang ada di sekitarnya, pada masa bayi anak mencoba meraih benda-benda yang ada di sekitarnya kemudian pada masa usia hampir 1 tahun anak suka mengambil kemudian membuang mainan yang dimainkannya, pada usia 3-4 tahun anak suka membongkar pasang mainan yang ada di sekitarnya, pada usia 5-7 tahun pada masa ini anak juga memiliki keingintahuan yang besar terhadap lingkungannya, sehingga anak kerap bertanya pada orang dewasa baik guru maupun orang tua.⁹⁹

Pun dengan data hasil wawancara dengan guru kelas bahwa dalam penerapan permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan matematika anak menunjukkan respon yang ditunjukkan anak dalam pembelajaran adalah sangat antusias, hal ini terlihat ketika guru menunjukkan media jam pintar, anak langsung berseru kegirangan. Antusiasme dalam belajar merupakan suatu sikap semangat, motivasi, dorongan yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri tanpa adanya suatu paksaan apapun dan dari siapapun. Dibutuhkan antusiasme belajar dalam melakukan pembelajaran, karena jika materi yang disampaikan tidak menarik antusiasme belajar anak didik maka anak didik akan

⁹⁹Tati Rahmawati, "Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lingkaran Warna Pada Kelompok A di PAUD Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru Kab.Semarang Tahun Ajaran 2017/2018"... , h. 50

merasa bosan terhadap pembelajaran.¹⁰⁰ Berdasarkan hasil data yang telah disajikan lainnya adalah diketahui bahwa ketika dilakukan *recalling* terhadap pembelajaran sebelumnya ternyata beberapa anak mampu mengingat cara memainkan permainan jam pintar dan anak juga tampak fokus mendengarkan penjelasan guru. Seperti yang kita ketahui bahwa rentang konsentrasi anak pendek dan hanya mampu bertahan selama 10-15 menit, hal ini disebutkan oleh Berg bahwa sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama. Kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan.¹⁰¹ Akan tetapi karena anak sangat antusias dengan permainan jam pintar yang digunakan selama pembelajaran, konsentrasi anak seolah terfokus.

Berdasarkan hasil observasi tersebut bahwa anak nampak semangat saat menunggu giliran untuk memainkan permainan jam pintar. Mengantri adalah suatu hal dan sifat yang harus ditanamkan sejak dini, karena pada saat ini kita sering melihat beberapa kesempatan bahwasanya masyarakat tidak mau lagi mengantri/menyerobot antrian. Mengantri adalah hal yang paling sederhana dan mudah untuk dilakukan

¹⁰⁰Desi Purnamasari, Indah Lestari, “Antusiasme Belajar Dengan Pemahaman Alat Tes Inventori”, dalam *Jurnal Tasawuf dan Psikoterapi*, Vol. 1 No. 1, 2020, h. 50. <https://doi.org/10.19109/sh.v1i1.7821>

¹⁰¹Tati Rahmawati, “Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lingkaran Warna Pada Kelompok A di PAUD Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru Kab.Semarang Tahun Ajaran 2017/2018”..., h. 50

akan tetapi tidak semua orang sanggup dan mau untuk melakukannya. Diperlukan kesabaran, kedisiplinan dan kemauan yang besar untuk melakukannya.¹⁰²

Namun lain halnya ketika salah seorang anak berinisial Q ketika diminta untuk maju, anak tersebut kedapat menolak dari responnya nampak seolah anak takut jika melakukan kesalahan, akan tetapi setelah beberapa kali dibujuk anak tersebut akhirnya mau untuk mencoba meski ada sedikit sangsi dari respon yang ditunjukkannya. Sebagian anak memang belum memiliki kepercayaan diri yang cukup untuk mencoba hal-hal baru. Terkadang mereka merasa khawatir tidak mampu untuk melakukannya sehingga memilih untuk tetap berada di zona nyamannya. Akan tetapi dari hasil data yang telah disajikan di atas, guru langsung mengatasinya dengan memberi anak motivasi dan mengkomunikasikan penerimaan bahwa memang menakutkan jika belum mencoba tetapi guru dengan tegas menjelaskan bahwa sesuatu yang anak takuti tersebut pasti akan terlewati dan hal tersebut terbukti ketika akhirnya anak berani maju dan mampu mengalahkan ketakutannya. Muhid & Mukaromah mengatakan bahwa *fear of failure* atau ketakutan akan kegagalan adalah suatu bentuk dorongan untuk menghindari kegagalan, terutama

¹⁰²Nur Hidayati, Ratna Wahyu Pusari, “Budaya Antri Sebagai Pembangun Karakter Menghargai Hak Orang Lain”, dalam *Seminar Nasional PAUD*, 2019, h. 137. <https://conference.upgris.ac.id>

konsekuensi negatif dari kegagalan dalam bentuk rasa malu, berkurangnya konsep diri dan hilangnya pengaruh sosial.¹⁰³

Berdasarkan hasil observasi sekaligus wawancara di atas yang telah dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa respon yang ditunjukkan anak selama penerapan/pengimplementasian permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini pada anak kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin adalah antara lain: mereka sangat antusias, penasaran, tertarik dan termotivasi, mereka nampak menyukainya, terlihat tak sabaran untuk bermain, sangsi untuk mencoba dan bahkan takut melakukan kesalahan. Dari beberapa kali melakukan observasi juga diketahui bahwa anak didik nampak sekali tertarik dengan media tersebut karena bentuk dan warna-warnanya yang cerah, meskipun permainannya cukup sulit namun dengan bantuan dan bimbingan yang diberikan guru, anak mampu menyelesaikan permainan. Selain bermain, mereka juga secara tak langsung belajar bilangan dan konsep waktu dengan bantuan guru sebagai fasilitator, penerapan permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika dapat terlaksana dengan baik. Seperti yang dikemukakan oleh Depdiknas Dirjen PAUD menjelaskan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan

¹⁰³A. Muhid & A. Mukarromah, "Pengaruh Harapan Orang Tua dan Self-Efficacy Akademik Terhadap Kecenderungan Fear of Failure pada Siswa: Analisis Perbandingan antara Siswa Kelas Unggulan dan Siswa Kelas Reguler." dalam *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam*, Vol. 10 No. 1, 2018, h. 31. <https://doi.org/10.30739/darussalam.v10i1.266>

seluruh kemampuan anak.¹⁰⁴ Sejalan dengan teori tersebut, Seotjing juga mendefinisikan bahwa alat permainan edukatif adalah sebagai alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk aspek perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, dan sosial-emosional anak.¹⁰⁵

¹⁰⁴Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), h. 128.

¹⁰⁵*Ibid.*, h. 130.