

Penerapan Media Pembelajaran "Worm Pick" dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mutiara Anak Sholeh Sukodono

Di susun oleh

**Putri Rizky Nur
Fadhilah
208620700021**



Dosen Pembimbing

**Ibu Luluk Iffatur
Rocmah S.S, M.Pd**



BAB 1

Pendahuluan

1. Pentingnya Kemampuan Berhitung pada anak usia 4-5 tahun

Kemampuan berhitung merupakan keterampilan dasar yang dimiliki setiap anak dalam bidang matematika. Aktivitas berhitung meliputi mengurutkan bilangan, membilang, serta memahami konsep jumlah. Aktivitas ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan yang esensial dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kemampuan berhitung berperan sebagai fondasi utama dalam pengembangan keterampilan matematika anak, sehingga mereka lebih siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar

2. Permainan sebagai metode pembelajaran yang efektif

Bermain memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang aktif dan terlibat. Mereka tidak hanya mendengarkan informasi, tetapi juga berpartisipasi secara aktif, yang meningkatkan pemahaman mereka.

Melalui permainan, anak-anak belajar mengendalikan emosi mereka, seperti antusiasme, kekecewaan, dan frustrasi. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk memahami dan mengekspresikan perasaan mereka dengan cara yang sehat.



Pendahuluan

Media pembelajaran *Worm Pick*. Sesuai dengan namanya "Worm" yang berarti "Cacing", dan "Pick" yang artinya pilih atau ambil, dengan artian "Ambil Cacing". Media ini berbentuk persegi panjang yang terdapat 1 buah apel yang besar berisi 15-20 cacing dari kertas, masing-masing cacing tersebut terdapat lambang bilangannya 1-20 dibagian belakang dan di bagian depannya terlihat seperti biasa gambar cacing/ulat. Media ini terlihat menarik bagi anak-anak karena bentuk dan warnanya.

Penerapan media pembelajaran *Worm Pick* dapat dijadikan sebagai solusi dalam memecahkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Mutiara Anak Sholeh Sukodono. Anak mampu mengenal angka, mampu mengenal bentuk angka, dan mampu mengingat bentuk angka terutama angka 3, 4, 5, 6, dan 9. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan penerapan media pembelajaran yang dikemas dengan menarik. Gambar apel dan cacing serta didukung dengan media tulis yang dapat dihapus, menjadikan anak antusias dan tertarik dengan proses pembelajaran. Seiring dengan fungsi media pembelajaran yang salah satunya untuk memudahkan proses pembelajaran, menjadikan anak memiliki motivasi belajar yang tinggi

RUMUSAN MASALAH

- 1 Apakah media berhitung “Worm Pick” mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Mutiara Anak Sholeh?
- 2 Bagaimana aktivitas bermain media berhitung “Worm Pick” untuk anak usia 4-5 tahun di TK Mutiara Anak Sholeh untuk meningkatkan kemampuan berhitung?

TUJUAN PENELITIAN

- 1 Guna mengetahui pengaruh Media berhitung “Worm Pick” terhadap meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Mutiara Anak Sholeh
- 2 Untuk mengetahui bahwa aktivitas kegiatan bermain berhitung dengan media “Worm Pick” mampu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Mutiara Anak Sholeh





INDIKATOR

	Indikator Kemampuan Berhitung
1.	Membilang Bilangan
2.	Menghitung Benda 1-10
3.	Mengetahui Hasil Penjumlahan
4.	Mengetahui Hasil Pengurangan
5.	Menulis Lambang Bilangan Dengan Baik

Penelitian Terdahulu

penelitian Munifah Bahfen dan Zahra Nisrina, Kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun dapat dikembangkan melalui penggunaan media papan pintar (Pantar). Melalui media ini, anak dapat mempelajari konsep bilangan, membilang, serta mengurutkan atau menyusun angka 1-10 dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah dari Wanda Kolida Putri dengan judul “Pengaruh Permainan Pohon Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun”. Pohon hitung adalah media yang dapat meningkatkan keterampilan berhitung dasar pada anak. Media ini berguna untuk mengenalkan bilangan, melatih anak dalam berhitung dengan cara yang mudah, serta menarik minat belajar anak



METODE PENELITIAN



Model penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model ini mengikuti siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat komponen utama: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam konteks penelitian ini, siklus tersebut diterapkan untuk mengevaluasi dan meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak-anak melalui permainan worm pick di TK Mutiara Anak Sholeh

Hasil & Pembahasan

Pra Siklus



Perencanaan

Peneliti menyusun modul pengajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, metode, dan kegiatan yang akan dilakukan dan juga Peneliti menyiapkan alat bantu dan media pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung kegiatan



Pelaksanaan

mengamati kegiatan siswa dengan melalui kegiatan dan media yang digunakan biasanya saat di kelas masih belum menggunakan media pembelajaran *worm pick*, kegiatan di hari itu siswa dimulai dengan kegiatan upacara rutin dipagi hari di halaman sekolah dilanjut berdoa, bernyanyi bersama, hafalan surat, dan doa-doa sehari-sehari. Selanjutnya peneliti membuka proses pembelajaran dengan mencatat absensi anak dan mulai melakukan kegiatan yaitu menyebutkan angka 1-10, berhitung menggunakan jari dari 1-10, berhitung dengan pom-pom warna warni dari 1-10, menebali dan menirukan tulisan angka 1-10 di buku tulis



Pengamatan, Refleksi

Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi visual, termasuk foto-foto kegiatan dan interaksi anak-anak saat belajar. Temuan menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan kecenderungan terlalu cepat atau terlalu lambat menghitung benda sehingga tidak sesuai dengan jumlahnya, masih terbalik-balik dalam menuliskan angka

Tabel Prasiklus

Tabel 1. Data Awal (Pra siklus) kemampuan berhitung anak menggunakan media pembelajaran *worm pick*

No	Nama	Membilang Bilangan	menghitung benda	pengurangan	penjumlahan	menulis lambang bilangan	%	Ke t.
1	RKF	3	3	3	3	3	75%	T
2	NAP	2	2	1	2	2	45%	BT
3	MKR	1	2	1	2	1	35%	BT
4	ARN	3	3	3	3	3	75%	T
5	ASI	2	2	2	2	2	50%	BT
6	BKN	1	2	2	1	1	30%	BT
7	AHA	2	2	2	2	2	45%	BT
8	NSH	2	2	2	1	2	40%	BT
9	MHD	2	2	2	2	1	45%	BT
10	IAA	1	2	2	1	2	35%	BT
11	SSH	2	2	2	2	2	50%	BT
12	QMA	1	1	1	1	1	25%	BT
13	AKA	2	1	1	2	2	40%	BT
14	AFA	1	2	1	1	1	30%	BT
15	MRM	3	3	3	3	3	75%	T
16	SAA	1	2	1	2	1	35%	BT
Total		27	33	29	30	29	148	
%		42,18%	51,56%	45,31%	46,87%	45,31%		
							% Ketercapaian	18,75%

Keterangan:

- 4 = Berkembang sangat baik
- 3 = Berkembang sesuai harapan
- 2 = Mulai berkembang
- 1 = Belum berkembang

BT = Belum Tercapai
T = Tercapai



Siklus 1



Perencanaan

Peneliti menyusun rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, metode, dan kegiatan yang akan dilakukan dan juga Peneliti menyiapkan alat bantu dan media yang diperlukan untuk mendukung kegiatan, termasuk lembar observasi



Pelaksanaan

- Pembukaan Kegiatan: Semua anak diminta untuk duduk melingkar dan berdoa bersama sebagai tanda dimulainya kegiatan.
- Pengenalan Permainan: mengenalkan bentuk apel yang didalamnya berisi banyak gambar cacing-cacing, letak papan untuk menuliskan angkanya, dan kotak untuk meletakkan cacing pada media *worm pick* tersebut, siswa-siswi dapat mencoba membilang konsep bilangan 1-10, mengambil jumlah cacing sesuai dengan angka yang sudah dituliskan dan diletakkan didalam kotaknya.
- Aktivitas Permainan: menuliskan angka yang diinginkan lalu mengambil dan meletakkan cacing tersebut didalam kotaknya lalu menghitung banyaknya cacing- cacing sesuai dengan angka yang ditulisnya



Pengamatan, Refleksi

Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi visual, yang mencakup gambar kegiatan dan interaksi anak-anak selama permainan. Anak dapat menghitung jumlah cacing sesuai dengan jumlahnya, namun masih terbalik-terbalik saat menuliskan angka 2,3,4, 6,9

Tabel Siklus 1

Tabel 2. Data siklus 1 kemampuan berhitung anak menggunakan media pembelajaran *worm pick*

No	Nama	Membilang Bilangan	menghitung benda	pengurangan	penjumlahan	menulis lambang bilangan	%	Ket
1	RKF	4	3	3	3	3	80%	T
2	NAP	3	2	2	2	2	55%	BT
3	MKR	3	3	3	3	3	75%	T
4	ARN	4	3	3	3	3	80%	T
5	ASI	2	2	2	2	3	55%	BT
6	BKN	3	3	3	2	2	60%	BT
7	AHA	3	3	2	2	3	65%	BT
8	NSH	3	3	3	3	3	75%	T
9	MHD	3	3	2	2	2	60%	BT
10	IAA	2	2	2	2	2	50%	BT
11	SSH	3	3	3	3	3	75%	T
12	QMA	2	2	2	2	2	50%	BT
13	AKA	3	3	3	3	3	75%	T
14	AFA	2	2	2	2	2	50%	BT
15	MRM	3	3	3	3	4	80%	T
16	SAA	2	2	2	2	2	50%	BT
Total		45	42	40	39	42	208	
%		70,31%	65,62%	62,5%	60,9%	65,62%	43,75%	
Ketercapaian								

Keterangan:

- 4 = Berkembang sangat baik
- 3 = Berkembang sesuai harapan
- 2 = Mulai berkembang
- 1 = Belum berkembang

BT = Belum Tercapai
T = Tercapai



Siklus 2



Perencanaan

Rencana pembelajaran diperbarui berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Peneliti menyesuaikan kegiatan untuk lebih fokus berkelompok agar bisa kerja sama anak-anak pada pengembangan keterampilan sosial-emosional melalui permainan harta karun.



Pelaksanaan

- Pembukaan Kegiatan: Semua anak diminta untuk duduk melingkar dan berdoa bersama sebagai tanda dimulainya kegiatan.
- Pengenalan Permainan: mengenalkan bentuk apel yang didalamnya berisi banyak gambar cacing-cacing, letak papan untuk menuliskan angkanya, dan kotak untuk meletakkan cacing pada media *worm pick* tersebut, siswa-siswi dapat mencoba membilang konsep bilangan 1-10, mengambil jumlah cacing sesuai dengan angka yang sudah dituliskan dan diletakkan didalam kotaknya.
- Aktivitas Permainan: menuliskan angka yang diinginkan lalu mengambil dan meletakkan cacing tersebut didalam kotaknya lalu menghitung banyaknya cacing-cacing sesuai dengan angka yang ditulisnya
- peneliti memodifikasi media pembelajaran *worm pick* dengan menambahkan bentuk gambar angka 1-10 dengan titik-titik dibagian tengah angka tersebut agar siswa-siswi dapat menirukan *tracing* tulisan angka 1-10 dengan menulis mengikuti titik-titik mengikuti sesuai bentuk lambang bilangan



Pengamatan, Refleksi

Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi visual, yang mencakup gambar kegiatan dan interaksi anak-anak selama permainan. Anak dapat menghitung jumlah cacing sesuai dengan jumlahnya, dapat menulis angka dengan baik dan benar

Tabel Siklus 2

Tabel 3. Data siklus 2 kemampuan berhitung anak menggunakan media pembelajaran *worm pick*

No	Nama	Membilang Bilangan	menghitung benda	pengurangan	penjumlahan	menulis lambang bilangan	%	Ket .
1	RKF	4	4	4	3	4	95%	T
2	NAP	4	3	3	3	3	80%	T
3	MKR	4	4	3	3	4	90%	T
4	ARN	4	4	4	3	4	95%	T
5	ASI	3	3	3	2	3	70%	BT
6	BKN	4	3	3	3	4	85%	T
7	AHA	4	3	4	3	3	85%	T
8	NSH	4	3	3	4	4	90%	T
9	MHD	4	3	3	4	3	85%	T
10	IAA	4	3	3	3	3	80%	T
11	SSH	4	3	3	4	4	90%	T
12	QMA	4	3	3	3	4	85%	T
13	AKA	4	3	3	4	4	90%	T
14	AFA	3	3	2	3	3	70%	BT
15	MRM	4	4	3	4	4	95%	T
16	SAA	3	3	3	2	3	70%	BT
Total		61	52	50	48	57	268	
%		95,31%	81,25%	78,12%	75%	89,06%		
			% Ketercapaian				81,25%	

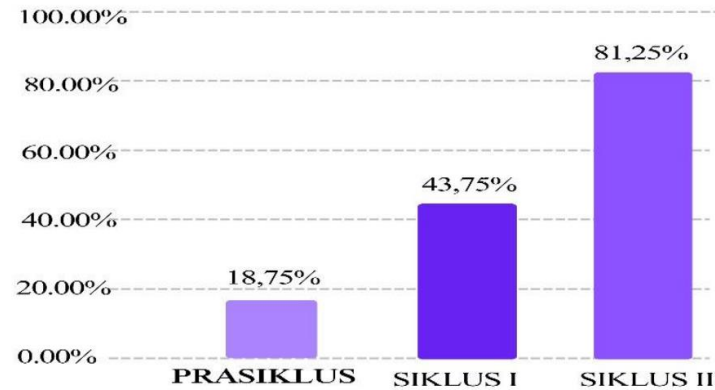
Keterangan:

- 4 = Berkembang sangat baik
- 3 = Berkembang sesuai harapan
- 2 = Mulai berkembang
- 1 = Belum berkembang

BT = Belum Tercapai
T = Tercapai



Diagram Hasil Permainan Worm Pick meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun



Gambar 2. Diagram Pencapaian: kemampuan berhitung anak menggunakan media pembelajaran *worm pick*

Pada diagram diatas menunjukkan bahwa penerapan kegiatan bermain melalui media pembelajaran *Worm Pick* pada diagram menunjukkan meningkatnya kemampuan secara bertahap. Pada pra siklus diperoleh dari observasi yang dilakukan peneliti pada saat melakukan kegiatan berhitung menggunakan media yang ada dikelas seperti menyebutkan angka 1-10, berhitung menggunakan jari dari 1-10, berhitung dengan pom-pom warna warni dari 1-10, menebali dan menirukan tulisan angka 1-10 di buku tulis. Keterampilan berhitung anak belum mencapai tujuannya, sehingga memerlukan rangsangan untuk meningkatkan keterampilan berhitungnya. Oleh karena itu, stimulasi yang diambil oleh peneliti adalah memainkan aktivitas kemampuan berhitung melalui media pembelajaran *worm pick*.



Hasil & Pembahasan

Pada siklus I setelah dilakukan pelaksanaan kegiatan menggunakan media pembelajaran *worm pick* diagram menunjukkan peningkatan pencapaian kemampuan berhitung yaitu 43,75 %. Hasil ini didapatkan pada kegiatan membilang dengan konsep bilangan 1-10, menghitung dan menulis benda-benda 1-10, menghitung hasil penjumlahan pada *worm pick*, dan menghitung hasil pengurangan pada media *worm pick*. Pada siklus 1 ini peningkatan belum maksimal karena masih ada anak belum memenuhi kriteria penelitian yaitu anak masih belum bisa fokus dan mengkoordinasikan hitungan jumlah cacing dan membilangnya, kesulitan menuliskan angka dengan baik dan masih ada yang terbalik saat menuliskan angkanya. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan untuk memaksimalkan aktivitas kemampuan berhitung dengan ini penelitian perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu Siklus II

Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 81,25% dibandingkan Siklus I, hal ini dilakukan ketika mereka melakukan aktivitas untuk fokus menghitung jumlah cacing dan membilangnya dengan tepat, belajar menulis angka 1-10 dengan baik dan benar. Peningkatan hasil terjadi karena adanya perbaikan dari kendala yang dialami sebelumnya sehingga anak mampu fokus menghitung sambil membilang sesuai dengan konsep bilangan 1-10 dengan tepat, menulis angka dengan baik dan sesuai, melalui media pembelajaran *worm pick* ini anak dapat mencapai target keberhasilan



Kesimpulan

Stimulasi kemampuan berhitung pada anak usia rentang 4-5 tahun dilakukan kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan mengenal lambang, konsep bilangan untuk membilang dan menghitung benda, penjumlahan serta pengurangan melalui kegiatan bermain media pembelajaran *worm pick*. Pada pra siklus dilakukannya kegiatan yang menggunakan media yang sudah disediakan oleh guru yaitu menyebutkan angka 1-10, berhitung menggunakan jari dari 1-10, berhitung dengan pom-pom warna warni dari 1-10, menebali dan menirukan tulisan angka 1-10 di buku tulis. Pada siklus I dengan melakukan kegiatan mengenalkan bentuk apel yang didalamnya berisi banyak gambar cacing-cacing, letak papan untuk menuliskan angkanya, dan kotak untuk meletakkan cacing pada media worm pick tersebut, siswa-siswi dapat mencoba membilang konsep bilangan 1-10, mengambil jumlah cacing sesuai dengan angka yang sudah dituliskan dan diletakkan didalam kotaknya,



Kesimpulan

Pada siklus II dengan melakukan kegiatan bermain fokus menghitung jumlah cacing dan membilanganya dengan tepat dan hari kedua belajar menulis angka 1-10 dengan baik dan benar, peneliti memodifikasi media pembelajaran *worm pick* dengan menambahkan bentuk gambar angka 1-10 dengan titik-titik dibagian tengah angka tersebut agar siswa-siswi dapat *tracing* menirukan tulisan angka 1-10 dengan menulis mengikuti titik-titik tersebut sesuai dengan bentuk angka. Kegiatan bermain dengan media *Worm Pick* dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak di Kelompok A1 Mutiara Anak Sholeh. Siswa-siswi sangat antusias dan tertarik dengan media *Worm Pick* yang digunakan. Dibuktikan adanya peningkatan kemampuan berhitung dari pra siklus sebesar 18,75%, siklus I sebesar 43,75%, dan siklus II sebesar 81,25%. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, peneliti telah menemukan bahwa media pembelajaran *worm pick* adalah media yang tepat, sekolah harus memberikan berbagai alat bantu media bermain lainnya untuk pembelajaran anak, agar kemampuan berhitung pada anak dapat meningkat untuk perkembangan selanjutnya.



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
SIDOARJO



TERIMA KASIH



www.umsida.ac.id



[umsida1912](https://www.instagram.com/umsida1912)



[umsida1912](https://twitter.com/umsida1912)



[universitas
muhammadiyah
sidoarjo](https://www.facebook.com/universitasmuhammadiyahsidoarjo)



[umsida1912](https://www.youtube.com/umsida1912)