

**Pengembangan Media Pohon Jerapah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bilangan Pada Anak
Kelompok A Di TK Yang Terakreditasi A, B Dan C Di Wilayah Ngoro Mojokerto**
**PENGEMBANGAN MEDIA POHON JERAPAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PENGENALAN BILANGAN PADA KELOMPOK A DI TK YANG TERAKREDITASI A, B, DAN C DI
WILAYAH NGORO MOJOKERTO**

Finna Prasetya Puspitasari
(puspitasari_finna@yahoo.co.id)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Muhammad Reza, S.Psi., M.Si.
(mrezt@yahoo.co.uk)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Dalam bermain, anak bermain menggunakan media dan tanpa menggunakan media. Kegiatan bermain ini memberikan rasa senang dan gembira bagi anak apabila dilengkapi dan difasilitasi dengan tersedianya beragam jenis alat permainan. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif serta keterbatasan jumlah media pembelajaran yang ada, seringkali menjadi penyebab tidak optimalnya proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media permainan pohon jerapah ini adalah modifikasi dari permainan ular tangga. Berdasarkan observasi awal media yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari berupa LKA dan beberapa media pembelajaran lainnya. Kemampuan perkembangan anak pada pengenalan bilangan belum sesuai dengan PERMENDIKNAS nomor 58 tahun 2009. Penelitian Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media guna mempermudah anak dalam memahami pembelajaran terutama dalam pengenalan bilangan untuk anak TK kelompok A di Wilayah Kecamatan Ngoro Mojokerto.

Jenis penelitian Pengembangan ini adalah Penelitian Kualitatif yang menggunakan model pengembangan Sugiyono. Subjek yang digunakan yaitu 7 TK, dengan 1 TK sebagai uji coba produk dan 6 TK sebagai uji coba pemakaian. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi sedangkan analisis data menggunakan Analisis deskriptif persentase.

Hasil validitas dari ahli media dan ahli materi tentang media pohon jerapah yang dikembangkan menghasilkan kategori sangat baik, media yang dikembangkan baik dan bisa digunakan karena persentasenya diantara 76% - 100%. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada uji coba pemakaian produk, sebelum dan sesudah dilakukan terdapat perbedaan. Hal ini terlihat dari kondisi sebelum diterapkan yaitu terdapat 7 anak yang kurang mampu mengenal bilangan dan setelah diterapkan berkurang menjadi 3 anak, 8 anak berkurang menjadi 3 anak, 10 anak berkurang menjadi 4 anak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan pohon jerapah dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan pengenalan bilangan pada kelompok A di TK yang terakreditasi A, B dan C di Wilayah Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto.

Kata kunci: media, pengenalan bilangan.

Abstract

Learning in the kindergarten uses studying while playing or playing while studying principal. In playing, children play with or without any media. This playing activity gives happy and glad feeling for children if completed and facilitated with many playing tools that available to use. The less of innovative learning media and the limited learning media often make the learning process in the school is not running optimally. So, the researchers develop a play that can be used in learning process. This developing giraffe tree media is modification of snake ladder. Based on the first observation media that used in daily activity such as LKA and some of the others learning media. The development ability of children in recognizing number PERMENDIKNAS 58 2009. This development research aim to create a media to simplify the children to understand the learning especially in recognizing number for group A kindergarten children in Ngoro Mojokerto sector.

The type of this development research is qualitative research that uses developing model of Sugiyono. The subject that used is 7 kindergartens with 1 kindergarten as product trial and 6 kindergartens as game trial. The collecting data method uses observation by observation value paper and the data analyze uses percentages descriptive analyze.

The validity result from giraffe tree media expert and matter expert that developed get very good category. The media that developed is good and be able to be used because the percentage is between 76% - 100%. Based on the observation result that done in the use product trial, before and after done has differential. This can be seen from the condition before applicated there are 7 children that less in recognizing number and after applicated decries in 3 children, 8 children decries in 3 children, 10 children decries in 4 children. Based on the research result can be concluded that giraffe tree game media can assist the teacher in increase the ability to recognize number in group A kindergarten that accredited A, B, and C in Ngoro Mojokerto sector.

Keyword: media, recognizing number.

Pengembangan Media Pohon Jerapah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Yang Terakreditasi A, B Dan C Di Wilayah Ngoro Mojokerto

PENDAHULUAN

Belajar Matematika dalam Usia Dini adalah belajar pengenalan lambang bilangan, konsep bilangan, dan permainan berhitung dasar. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:4-5) Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur Matematika karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi ataupun motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak, anak akan lebih berhasil apabila ia mempelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Kegiatan bermain ini memberikan rasa senang dan gembira bagi anak apabila dilengkapi dan difasilitasi dengan tersedianya beragam jenis alat permainan. Menurut Piaget (Morrison,2012:69) dengan bermain anak akan mencoba berbagai hal yang menarik untuk dirinya yang memberikan kesempatan anak untuk terlibat secara aktif, berfikir dan anak bisa mendapatkan pengalaman belajar. Bermain juga merupakan kegiatan belajar bagi anak. Belajar tidak dirasakan oleh anak sebagai beban tetapi menjadi sarana bermain yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam bermain, anak TK ada yang menggunakan media dan ada yang bermain tanpa menggunakan media. Menurut Dhieni dkk, (2008:10.1) mengemukakan bahwa media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Media dapat dijadikan sebagai wahana untuk mendekatkan persepsi dan pemahaman guru dengan daya tangkap anak. Media yang digunakan adalah media visual yaitu suatu media yang dapat menyampaikan pesan atau informasi secara visual sehingga diharapkan pembelajaran anak TK akan lebih bermakna dan menyenangkan apabila dilakukan dengan metode dan menggunakan media pembelajaran yang bersifat mendidik dan mengandung pendekatan belajar sambil bermain.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Melalui bermain anak dapat bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek yang ada didekatnya sehingga pembelajaran lebih bermakna. Begitu juga Mayke menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan, dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya (Triharso,2013:3). Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan sebuah proses interaksi atau komunikasi antara pengajar, peserta didik dan bahan ajar. Proses komunikasi tidak akan berjalan tanpa adanya bantuan media penyampaian pesan. Media pembelajaran yang baik seharusnya dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Oleh karena itu dapat dikatakan

penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Media yang baik juga akan lebih menumbuhkan respon pada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif serta keterbatasan jumlah media pembelajaran yang ada, seringkali menjadi penyebab tidak optimalnya proses belajar mengajar di sekolah. Diantaranya sekolah Taman Kanak-kanak yang ada di wilayah Mojokerto khususnya daerah Kecamatan Ngoro. Pengembang mengambil beberapa contoh Sekolah yang terakreditasi A, B, dan C untuk penelitian pengembangan sebuah media.

Berdasarkan studi awal yang berupa observasi terhadap fasilitas sekolah, cara penyampaian materi kepada anak, serta tingkat penguasaan anak terhadap materi di Sekolah yang terakreditasi A, B dan C. Diketahui bahwa Sekolah yang terakreditasi A, B dan C situasi dan kondisi dari masing-masing TK tidak jauh berbeda. Dari hasil observasi awal Sekolah yang terakreditasi A, B dan C pada anak TK kelompok A dalam proses pembelajaran adalah anak yang rasa ingin tahunya besar, hiperaktif dan cepat bosan sehingga saat guru memberikan pembelajaran cenderung bergurau dan gaduh. Media yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari berupa LKA dan beberapa media pembelajaran lainnya. Media yang tersedia seperti puzzle, menara angka, roncean, bongkar pasang angka dan balok geometri. Media yang ada digunakan tiga kali dalam seminggu dan digunakan sebagai alat peraga didepan kelas pada lembaga sekolah TK yang terakreditasi A. Sedangkan lembaga sekolah yang terakreditasi B dan C digunakan dua kali dalam seminggu dan digunakan sebagai alat peraga di depan kelas. Dan apabila anak ingin mencoba media yang diperagakan didepan kelas haruslah maju satu persatu didepan kelas, hal ini menyebabkan membutuhkan waktu atau proses belajar yang lebih lama. Selain itu proses pembelajaran yang terjadi di TK menggunakan metode klasikal.

Dari fenomena diatas menimbulkan dampak antara lain: (1) proses kegiatan belajar jadi terhambat, (2) waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran jadi lebih lama, (3) anak cenderung pasif dan membuat suasana kelas menjadi gaduh karena ada sebagian anak yang bosan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengembang bahwa tingkat kemampuan perkembangan anak pada bidang kognitif belum maksimal sesuai dengan apa yang diharapkan terutama pada pengenalan bilangan, antara lain:

- Anak masih belum mampu menunjuk lambang bilangan 1-10.
- Anak masih belum mampu membilang banyak benda 1-10.
- Anak masih belum mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.
- Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-10.

Dari uraian di atas maka di wilayah Kecamatan Ngoro Mojokerto, di beberapa TK pada pengembangan bidang kognitif dalam pengenalan

Pengembangan Media Pohon Jerapah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Yang Terakreditasi A, B Dan C Di Wilayah Ngoro Mojokerto

bilangan belum sesuai dengan hasil yang diharapkan yaitu sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang ada di PERMENDIKNAS nomor 58 tahun 2009. Hal ini juga dikarenakan media yang ada masih belum sesuai dengan kondisi dan karakter anak yang ada, sehingga perlu adanya pengembangan media yang sesuai dengan kondisi dan karakter anak.

Maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan sebuah media yang sesuai dengan kebutuhan permasalahan yang terjadi di Wilayah Kecamatan Ngoro Mojokerto. Yaitu sebuah media Pohon Jerapah yang dikembangkan dari permainan ular tangga. Peneliti mencoba mengembangkan media ini karena permainan ular tangga merupakan suatu permainan yang memiliki manfaat salah satunya adalah untuk pengembangan kognitif anak, merangsang anak untuk belajar matematika, yaitu saat menghitung langkah permainan pada ular tangga, menghitung titik yang terdapat pada dadu (Jatmika,2012).

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan pengembangan media pohon jerapah mampu meningkatkan kemampuan pengenalan bilangan pada anak TK Kelompok A di wilayah Kecamatan Ngoro Mojokerto?”. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media guna mempermudah anak dalam memahami pembelajaran terutama dalam pengenalan bilangan untuk anak TK kelompok A di Wilayah Kecamatan Ngoro Mojokerto.

Adapun manfaat teoritis dalam pengembangan ini adalah dapat mengembangkan ilmu pendidikan terutama pada aspek perkembangan kognitif yang ada di Taman Kanak-kanak. Dapat memberikan informasi untuk pengenalan bilangan pada anak TK kelompok A di Wilayah Kecamatan Ngoro Mojokerto yang dapat dipergunakan sebagai bahan masukkan untuk pengembangan teori dan juga pengembangan media dalam dunia pendidikan. Sedangkan manfaat praktisnya adalah membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran tentang pengenalan bilangan pada anak kelompok A dan memberikan variasi dalam mengajar. Meningkatkan motivasi belajar khususnya dalam mengenal bilangan sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan dasar anak. Dan diharapkan sebagai bahan masukan, pertimbangan guna memberikan varian baru yang lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran terutama pada media pembelajaran anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2008:407) Metode penelitian dan pengembangan atau (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pohon jerapah ini menggunakan model pengembangan Sugiyono, karena model ini mempunyai beberapa kriteria yang tepat dalam pengembangan produk diantaranya:

1. Pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian dengan validitas komponen-komponen yang dikembangkan.
2. Mengembangkan menjadi sebuah produk.
3. Pengujian terhadap produk yang dirancang.
4. Peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di TK yang terakreditasi A yaitu TK Dharma Wanita Candiharjo dan TK Dewi Sartika , terakreditasi B yaitu TK Tunas Bangsa dan TK Tunas Mekar dan terakreditasi C yaitu TK Dharma Wanita Tanjanganrono dan TK Dharma Wanita Purwojati di Wilayah Ngoro Mojokerto. Pada tahap Uji Coba Pemakain dilakukan pada TK Baitussalam Jasem dengan jumlah subyek penelitian adalah 20 anak. Sedangkan uji coba produk dilakukan pada 6 TK yaitu TK Dharma Wanita Candiharjo dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 20 anak, TK Dewi sartika dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 31 anak, TK Tunas Mekar dengan subyek penelitian sebanyak 15 anak, TK Tunas Bangsa dengan subyek penelitian sebanyak 26 anak, TK Dharma Wanita Tanjanganrono sebanyak 22 anak, dan TK Dharma Wanita Purwojati sebanyak 22 anak.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode observasi dan dokumentasi. Adapun kisi-kisi instrument yang digunakan dalam pengembangan ini adalah:

Tabel 1: Kisi-kisi Instrument Media Pohon Jerapah

Variabel	Sub Variabel	Sub-sub Variabel	Indikator	Observed
Pengembangan pohon jerapah	Daya tarik	a. Tampilan angka	- Ukuran tulisan dapat dibaca jelas - Bentuk tulisan dapat dibaca jelas	- ahli media
		b. Tampilan huruf	- Ukuran tulisan dapat dibaca jelas - Bentuk tulisan dapat dibaca jelas	- ahli media
		c. Tampilan gambar	- kejelasan gambar - keterpaduan komposisi warna pada gambar sudah sesuai	- ahli media
	<i>Comprehension</i>	a. engertian terhadap langkah-langkah permainan pohon jerapah	- Kejelasan langkah-langkah permainan media pohon jerapah	-ahli materi

Lanjutan tabel 1: Kisi-kisi Instrument Media Pohon Jerapah

	- Tujuan	- Materi sesuai	- Ahli
--	----------	-----------------	--------

Pengembangan Media Pohon Jerapah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Yang Terakreditasi A, B Dan C Di Wilayah Ngoro Mojokerto

		Pembelajaran	dengan tingkat pencapaian perkembangan - Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	materi
	<i>Age Appropriateness</i>	a. Kesesuaian sasaran	- Kesesuaian kategori dengan tingkat usia perkembangan	- Ahli materi
	<i>Effectiveness</i>	a. Tercapainya tujuan	- Tercapainya tujuan pengembangan media yang diinginkan	- Ahli materi - Ahli Media - anak

(Sumber: Arthana, 2005: 25-27)

Tabel 2: Kisi-kisi Instrument Kegiatan Pengembangan Media.

Variabel	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
Pengenalan Bilangan	Mengenal lambang bilangan	a. Mau menunjuk lambang bilangan 1 sampai 10 b. Mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-10
	Membilang banyak benda 1-10	a. Mampu membilang banyak benda 1-10
	Mengenal konsep bilangan	a. Mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda

(Sumber: Depdiknas, 2007)

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah teknik analisis deskriptif persentase. Metode diskriptif persentase diperoleh dari hasil observasi penilaian dan tanggapan yang dibagikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa pada uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Perhitungan persentase dimaksudkan untuk mengetahui nilai dari yang dipresentasikan dan disajikan tetap berupa persentase. Teknik ini sering disebut dengan teknik deskriptif kualitatif dengan persentase. Untuk memberikan penjelasan terhadap angka % digunakan ketetapan kriteria penilaian kualitatif, menurut Suharsimi Arikunto (2010: 269), yaitu:

Tabel 3: Kriteria Penilaian

76%	- 100%	= Sangat Baik.
51%	- 75%	= Baik.
26%	- 50%	= Cukup.
0%	- 25%	= Kurang Baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum proses penelitian pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan kelayakan media yang digunakan untuk pembelajaran pengenalan bilangan pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Kecamatan Ngoro Mojokerto, dalam bentuk permainan pohon jerapah. Langkah-langkah pengembangan yang ditempuh sesuai dengan model pengembangan Sugiyono.

Langkah-langkah tahap pendefinisian adalah adanya potensi dan masalah dan pengumpulan data. Tahap perancangan terdiri atas mendesain produk sesuai dengan tujuan, sedangkan tahap pengembangan terdiri dari validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan uji coba pemakaian media pohon jerapah.

1. Tahap pendefinisian.

Pada tahap ini menghasilkan tentang hasil observasi yang telah dilakukan oleh pengembang diantaranya adalah analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik anak, analisis tujuan pembelajaran tentang mengenal bilangan pada anak kelompok A. Selama tahap pendefinisian tidak ada kendala yang berarti yang dihadapi dilapangan.

2. Tahap Perancangan.

Pada tahap ini adalah tahap mendesain produk. Pengembang mendesain produk sesuai dengan hasil observasi pada waktu menganalisis kebutuhan, karakteristik, dan tujuan pembelajaran. Setelah mendesain produk peneliti meminta validasi kepada ahli media dan ahli materi.

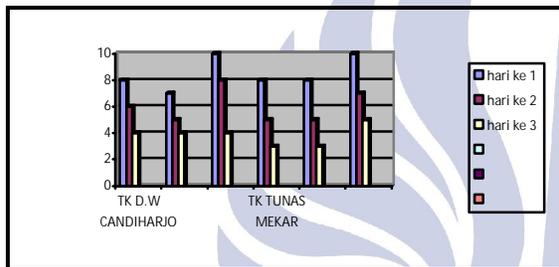
3. Tahap Pengembangan.

Pada tahap ini pengembang melakukan validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan uji coba pemakaian. Pada tahap validasi desain, pengembang mendapatkan revisi desain sesuai dengan ahli media dan ahli materi dan media ini sudah direvisi sesuai dengan kisi-kisi instrument media yang ada pada bab III dan bab IV baik dari ahli materi maupun ahli media. Hasil validasi menunjukkan media pembelajaran pohon jerapah yang dikembangkan masuk kedalam kategori sangat baik, media yang dikembangkan baik dan bisa digunakan karena persentasenya diantara 76% - 100% seperti tabel intepretasi skor dalam buku Suharsimi Arikunto yaitu 0-25% adalah kurang baik, 26-50% adalah cukup, 51-75% adalah baik dan 76-100% adalah sangat baik.

Sedangkan pada tahap uji coba produk pengembang juga tidak ada kendala dalam menerapkan permainan Pohon Jerapah. Anak-anak sangat antusias pada saat permainan pohon jerapah berlangsung, hal ini terlihat dari rasa ingin tahu anak yang tinggi saat guru menjelaskan prosedur permainan yang akan dilaksanakan, dari keinginan anak-anak saat berebut ingin bermain terlebih dahulu, dan dari pertanyaan-pertanyaan guru yang menanyakan berbagai macam warna dan buah yang ada pada gambar media. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa uji coba produk berjalan dengan baik, sehingga produk siap untuk di uji cobakan secara luas.

Pengembangan Media Pohon Jerapah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Yang Terakreditasi A, B Dan C Di Wilayah Ngoro Mojokerto

Kemudian pada tahap uji coba pemakaian yang dilakukan pada TK yang terakreditasi A, B dan C di Kecamatan Ngoro Mojokerto. Dalam uji coba pemakaian produk ini, pengembang mengobservasi kegiatan permainan pohon jerapah sesuai dengan tabel pengamat dan dibantu oleh salah satu guru yang ada di TK tersebut. Dari hasil tersebut diketahui produk yang dikembangkan pengembang dapat membantu proses belajar mengajar dalam pengenalan bilangan sesuai dengan indikator yang dicapai. Hal ini terlihat dari hasil anak-anak dalam mengerjakan LKA yang diberikan oleh guru. Dimana dari hasil penilaian observasi pada uji coba produk menunjukkan bahwa pada TK Dharma Wanita Candiharjo 8 anak menjadi 4 anak, TK Dewi Sartika 7 anak menjadi 4 anak, TK Tunas Bangsa 10 menjadi 4, TK Tunas Mekar 8 menjadi 3, TK Dharma Wanita Purwojati 8 anak menjadi 3 anak, TK Dharma Wanita Tanggungarjo 10 menjadi 5 anak.



Grafik1: hasil observasi uji coba produk.

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media Pohon Jerapah telah teruji keefektifannya dalam pengenalan bilangan pada anak kelompok A dan siap untuk disebarkan secara masal pada seluruh lembaga Taman Kanak-kanak di wilayah ngoro Mojokerto. Melalui penyebaran CD video serta buku panduan permainan pohon jerapah yang telah di uji keefektifannya dan terbatas tidak sampai pada tahap desiminasi karena masih belum dilakukan validasi ke ahli produk untuk di uji kelayakan produknya sehingga belum dapat diperjual belikan.

PENUTUP

Simpulan

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah produk untuk meningkatkan kemampuan pengenalan bilangan anak. Produk pengembangan ini berupa permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi pohon jerapah. Dalam permainan ular tangga berbentuk lembaran kertas yang terdapat angka 1 sampai 100 dan terdapat gambar ular dan tangga, sedangkan dalam permainan pohon jerapah ini dicetak kedalam bener dan terdapat angka 1 sampai 25 dan juga terdapat gambar pohon dan jerapah.

Pada awal pengembangan ini, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu ke beberapa lembaga TK

untuk mencari sebuah permasalahan dan potensi yang ada serta berbagai macam data atau informasi di beberapa lembaga TK tersebut yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merancang sebuah desain produk. Langkah selanjutnya yaitu merancang desain produk kemudian memvalidasikan kepada ahli media dan materi. Pada saat validasi desain terdapat beberapa desain yang perlu direvisi. Adapun desain yang direvisi yaitu jumlah kotak yang tadinya 1 sampai 20 menjadi 1 sampai 25. Begitu juga dengan tampilan warna dan tata letak gambar.

Setelah memvalidasi desain produk, maka yang dilakukan oleh peneliti adalah menguji coba produk ke lembaga TK yang ditunjuk oleh peneliti. Pada saat uji coba produk tidak ada desain yang perlu diperbaiki. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti setelah uji coba produk yang telah diujicobakan adalah menguji coba pemakaian produk. Uji coba pemakaian dilakukan di 6 lembaga TK pada kelompok A. Pada saat uji coba pemakaian produk, tidak terdapat kekurangan dan kelemahan sehingga tidak perlu diperbaiki dan siap untuk diproduksi secara masal.

Berdasarkan uraian yang ada dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum diterapkan media pohon jerapah anak anak pada kelompok A di TK yang terakreditasi A, B dan C masih kurang mampu dalam mengenal bilangan. Dan setelah diterapkan permainan pohon jerapah selama 3 hari dimasing-masing TK tersebut anak kelompok A sudah mampu mengenal bilangan dengan baik. Hal ini terlihat dari kondisi sebelum diterapkan pada TK Dewi sartika terdapat 7 anak yang kurang mampu mengenal bilangan dan setelah diterapkan permainan pohon jerapah menjadi berkurang menjadi 4 anak. TK Dharma Wanita Candiharjo ada 8 anak yang kurang mampu mengenal bilangan menjadi 4 anak. TK Tunas bangsa ada 10 anak yang kurang mampu mengenal bilangan menjadi 4 anak. TK Tunas Mekar ada 8 anak yang kurang mampu mengenal bilangan menjadi 3 anak. TK Dharma Wanita Tanggungarjo ada 10 anak yang kurang mampu mengenal bilangan menjadi 5 anak. TK Dharma Wanita Purwojati ada 8 anak yang kurang mampu mengenal bilangan menjadi 3 anak. Dari penurunan angka tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan pohon jerapah dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan pengenalan bilangan pada kelompok A di TK yang terakreditasi A, B dan C di Wilayah Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah yaitu diharapkan guru dapat menggunakan media pohon jerapah untuk

Pengembangan Media Pohon Jerapah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Yang Terakreditasi A, B Dan C Di Wilayah Ngoro Mojokerto

meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak dan dalam pembelajaran media pohon jerapah dapat digunakan sebagai media dan dilaksanakan dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak tidak akan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

2. Bagi peneliti yaitu diharapkan untuk penelitian selanjutnya media yang digunakan berbahan gabus, sehingga atau gambar buah dapat di lepas dan dipasang kembali agar anak dapat menghitung dengan nyata tidak hanya melihat gambarnya saja. Media yang dibuat sebaiknya lebih baik disesuaikan dengan pengenalan bilangan untuk anak TK kelompok A yaitu 1-10. Apabila untuk anak TK Kelompok B yaitu 1-20. Dan Peneliti selanjutnya hendaknya dapat mengembangkan kegiatan-kegiatan yang lebih menarik dan menantang untuk anak Taman Kanak-kanak, serta dapat mengembangkan metode-metode yang lain untuk pembelajaran agar lebih bervariasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan bilangan anak di Taman Kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: RinekaCipta. Edisi Revisi 2010.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja GrafindoPersada.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arthana, I Ketut dan Dewi, Damajanti, K. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Buku Tidak Diterbitkan. Surabaya: Teknologi Pendidikan-Unesa.
- Depdiknas.2007. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak: Permainan Berhitung Permulaan*. Jakarta.
- Depdiknas. 2007. *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Dhieni, Nurbiana. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogyakarta: AR-Ruz Media Press.
- Jatmika, Yusep Nur. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Jogjakarta: Diva Press.
- Miarso, Hadi, dkk. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Putekom-Diknas.
- Morrison, George S. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Musfiqon. 2011. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- RusijonodanMustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya :Unesa University Press.
- Sadiman, Arief S. 2008. *Media Pendidikan :Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Sadiman, Arif. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Seels, Barbara B & Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran. Definisi dan Kawasannya*. Jakarta : Unit Percetakan UNJ.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Andi.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zaman, Badru, dkk. 2009. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka.
- ...2011. edukasi Kompas. <http://edukasi.kompas.com>, diakses pada tanggal 4 Mei 2013. Jam 00.20 WIB.
- ...2011. Indonesia Berprestasi. <http://www.indonesiaberprestasi.web.id/berita-prestatif/anak-anak-papua-raih-emas-olimpiade-matematika-asia/>, diakses pada tanggal 4 Mei 2013. Jam 00.15 WIB.
- ...2010. Langkah-langkah penelitian. <http://myfortuner.wordpress.com>, di akses pada 20 Agustus 2013. Jam 11.10 WIB.