

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BANYAK DAN SEDIKIT
MELALUI PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT*
PADA KELAS A1 TAMAN KANAK-KANAK
AI-MUKADDIMAH PONTIANAK**

Irma, Iin Maulina, Yuniarti,

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Pontianak
Email: irmakuburaya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi metode pembelajaran yang monoton dalam mengenal konsep banyak dan sedikit yang menggunakan pola penugasan. Fokus dari penelitian ini adalah untuk peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment* pada siswa Taman Kanak-Kanak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan beberapa hal yang terdapat dalam masalah penelitian dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment* di kelas A1 Taman Kanak-kanak AI-Mukaddimah Pontianak. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah guru dan anak yang berjumlah 15 anak.

Berdasarkan hasil penelitian melalui hasil data yang diperoleh setelah dilakukan analisis, secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) Adanya perencanaan pembelajaran melalui penerapan metode *edutainment* meningkatkan kemampuan mengenal ukuran banyak dan sedikit, 2) Adanya langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran tentang ukuran banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment* meningkatkan kemampuan mengenal banyak dan sedikit 3) Terdapat peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment* dengan cara: a) Kemampuan menunjukkan benda yang banyak dan benda yang sedikit b) Kemampuan mengukur dengan takaran benda ukuran banyak dan sedikit c) Kemampuan mengukur sendiri benda yang dikategorikan banyak dan benda yang dikategorikan sedikit.

Kata Kunci: *Mengenal Konsep, Metode Edutainment*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting di masa kanak-kanak, karena masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat memulai pemberian berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal, sehingga yang dipelajari seseorang di awal kehidupan mempunyai dampak pada kehidupan di masa depan. Oleh sebab itu, keberhasilan anak dalam belajar merupakan harapan setiap guru dan orang tua. Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak

memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan berkaitan dengan aktivitas belajar sebagaimana dikutip dari pendapat Ragan dalam Pribadi, (2011:12) bahwa: “Aktivitas belajar merupakan proses alami yang mendorong terciptanya perubahan dalam diri individu yang mencakup aspek pengetahuan (*to know*), keterampilan (*to do*), dan perilaku (*behavior*)”. Aktivitas belajar memiliki dampak positif bagi para siswa karena melalui proses belajar seseorang akan lebih berpengetahuan, terampil, dan menunjukkan perilaku positif dalam kehidupan. Proses pembelajaran harus dibuat menyenangkan. Oleh karena itu, Proses pembelajaran harus jauh dari upaya menjejalkan pengetahuan ke dalam otak anak karena Penjejalan pengetahuan secara berlebihan akan mengganggu pemahaman dan melelahkan otak anak.

Salah satu metode yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah konsep banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment* dimana anak akan dibimbing untuk memahami benda-benda yang tergolong banyak dan tergolong sedikit dengan menggunakan ragam media pembelajaran seperti biji jagung, pisang, sosis dan air. Pentingnya mengenalkan ukuran banyak dan sedikit karena anak dekat dengan lingkungan alam sekitar yang menuntutnya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, seperti membedakan benda yang tergolong banyak dan benda yang tergolong sedikit. Mengenalkan ukuran banyak dan sedikit, anak akan mudah dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Sebagai contoh, anak bermain untuk mengangkat air di dalam wadah-wadah. Dalam hal ini anak pastinya akan memilih air yang volume sedikit untuk diangkat dari pada air yang bervolume banyak. Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi pada anak kelas A1 berjumlah keseluruhan 15 anak, dari jumlah tersebut 10 anak yang mengalami kesulitan menghitung jumlah, 11 anak yang mengalami kesulitan mengukur benda yang dikategorikan banyak dan benda yang dikategorikan sedikit.

Agar menarik minat anak, maka pembelajaran sebaiknya dilakukan melalui kegiatan yang lebih menyenangkan seperti *game* dan perlombaan. *Game* dipilih karena dapat melatih kerjasama, membuat siswa aktif dimana siswa bermain seperti mencocokkan kartu gambar yang sesuai dengan pasangannya dalam suasana menyenangkan. Melalui *game*, siswa akan bersemangat dalam pembelajaran karena setiap siswa dalam kelompok akan berkompetisi dengan kelompok lain untuk mendapatkan nilai tertinggi. Kerjasama atau saling membantu dalam pelajaran sangat bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan pembelajaran.

Beberapa kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan tujuan mengenal konsep banyak dan sedikit yang dikemukakan oleh Sagala (2006:11) bahwa terdapat dua tujuan mengenalkan konsep banyak dan sedikit yaitu anak dapat menyelesaikan persoalan dalam menentukan ukuran dan dapat melatih kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit anak dalam memahami suatu ukuran. Pengertian banyak dan sedikit menurut Senjaya (2008: 10):

“Banyak dan sedikit adalah benda yang diukur volumenya dan yang dikategorikan memiliki volume yang lebih merupakan benda yang tergolong banyak dan benda yang dikategorikan kurang merupakan benda yang tergolong sedikit”.

Metode *edutainment* merupakan cara belajar secara bermain dengan mengedepankan hiburan. Bermain dengan suasana yang menyenangkan merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan. Hal ini sesuai dengan pengertian dari *edutainment* yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Wina Senjaya (2008: 16) menyatakan bahwa *edutainment* merupakan proses pembelajaran yang dibuat dengan mengkombinasikan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Sejalan dengan definisi *edutainment* tersebut, Arifin (1991:56) menyatakan bahwa *edutainment* adalah suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Hal ini berarti *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada anak dengan memasukkan berbagai kemampuan dasar dalam bentuk hiburan.

Eduitainment memiliki beberapa konsep yang diterapkan dalam pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Hamid ((2012: 37) bahwa *edutainment* menjelma dalam berbagai model seperti *Humanizing the Classroom* (proses pembelajaran dengan cara memperlakukan anak sesuai dengan kondisi mereka masing-masing), *Active Learning* (pembelajaran aktif di mana anak melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Mereka menggunakan otak-otak mereka, mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang anak pelajari), *the Accelerated Learning* (konsep dasar pembelajaran ini berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan), *Quantum Learning* (pengubahan berbagai macam-macam interaksi, hubungan dan inspirasi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar), dan *Quantum Teaching* (sistem perancangan pengajaran yang efektif, efisien, dan progresif, berikut metode penyajiannya untuk mendapatkan hasil belajar yang mengagumkan dengan waktu yang sedikit). Terdapat berbagai pendekatan dalam menerapkan metode *edutainment*, diantaranya yang populer adalah SAVI. Pendekatan ini terdiri dari Somatik, Auditori, Visual dan Intelektual. Somatik berarti belajar dengan menggunakan

indra peraba, anestik, praktis yang melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar atau dikenal dengan istilah kinestetik (gerakan). Jadi somatik adalah pola pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek gerak tubuh atau belajar dengan melakukan.

Auditori adalah belajar berbicara dan mendengarkan atau dikenal dengan istilah “*Learning By Talking And Learning*”. Peserta didik akan cepat belajar jika materi yang disampaikan dengan ceramah atau alat yang dapat didengar.

Visual diartikan belajar dengan mengamati dan menggambarkan atau disebut dengan istilah “*Learning By Observing And Picturing*”. Adapun cara belajar anak adalah cara belajar yang menekankan pada aspek penglihatan. Anak akan cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar. Intelektual merupakan pembelajaran dalam pikiran mereka secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut. Intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah dan membangun diri.

A. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment* di kelas A1 Taman Kanak-Kanak Al-Mukaddimah Pontianak?”. Adapun identifikasinya meliputi:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran melalui penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit di kelas A1 Taman Kanak-kanak Al-Mukaddimah Pontianak?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit di kelas A1 Taman Kanak-kanak Al-Mukaddimah Pontianak?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment* dalam di kelas A1 Taman Kanak-kanak Al-Mukaddimah Pontianak?

B. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan beberapa hal yang terdapat dalam masalah penelitian dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment* di kelas A1 Taman Kanak-kanak Al-Mukaddimah Pontianak. secara khusus, tujuan penelitian ini adalah mengetahui dan mendeskripsikan tentang:

1. Perencanaan pembelajaran melalui penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit di kelas A1 Taman Kanak-kanak Al-Mukaddimah Pontianak.
2. Pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit di kelas A1 Taman Kanak-kanak Al-Mukaddimah Pontianak.
3. Peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment* dalam di kelas A1 Taman Kanak-kanak Al-Mukaddimah Pontianak.

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi baik secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Teoritis
Manfaat penelitian ini sebagai referensi dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment*, selain itu merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran dalam menciptakan suasana yang menyenangkan terhadap pembelajaran.
2. Praktis
 - a. Bagi Peneliti dan Guru
Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu memberikan masukan dalam menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit anak.

- b. Bagi Anak
Manfaat penelitian ini bagi anak agar dapat membantu dalam memahami konsep banyak dan sedikit dengan kegiatan yang menyenangkan.
- c. Bagi Lembaga
Hasil penelitian bagi sekolah agar diperoleh masukan bagi sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran, khususnya dalam hal mengenalkan konsep banyak dan sedikit pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan mempelajari masalah-masalah dalam situasi tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan kemampuan anak dalam mengenalkan ukuran banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment*. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Iskandar, (2011:2) “penelitian tindakan kelas merupakan kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pendidikan oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis yang dilakukan dan merefleksi hasil tindakannya”.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi di Taman Kanak-Kanak Al-Mukaddimah Pontianak, sedangkan sampel yang diambil untuk melakukan merupakan murid-murid kelas A1 yang berjumlah 15 orang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, dengan dua siklus, yang mana setiap siklus terbagi menjadi dua kali pertemuan. Pada pelaksanaan penelitian, peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi yakni rendahnya kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit dalam memahami konsep banyak dan sedikit, serta mencari latar belakang dan menyelesaikan masalah rendahnya kemampuan anak. Peneliti menggunakan model sentra dalam pelaksanaan pembelajaran, dengan metode *edutainment* kegiatan penelitian yang peneliti lakukan mengikuti alur PTK yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setiap pertemuan disiklus peneliti menilai jumlah anak sudah berhasil melakukan kegiatan. TK Al-Mukaddimah Pontianak yang dikategorikan kemampuan mengenal ukuran banyak dan sedikit yang berkembang dengan baik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengamatan (observasi), wawancara dan dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pedoman wawancara dan pedoman observasi. Pedoman wawancara berisi pertanyaan umum yang dikembangkan dalam bentuk pertanyaan yang lebih rinci sesuai dengan jawaban responden yang diwawancarai. Sedangkan, pedoman observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas anak dan guru selama pembelajaran, dengan bantuan observer yang telah mengetahui tentang isi format pengisian untuk menilai lembar observasi. Pedoman observasi dilakukan pada setiap siklus dan data digunakan untuk merefleksi pembelajaran selanjutnya.

Siklus penelitian adalah sebuah rangkaian tahap penelitian dari awal hingga akhir. Prosedur penelitian mencakup tahapan-tahapan sebagai berikut: 1. Perencanaan (planning); 2. Penerapan tindakan (action); 3. Mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observation and evaluation); dan 4. Melakukan refleksi (reflecting) dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan). Untuk keperluan pengumpulan data tentang proses dan hasil yang dicapai, menggunakan teknik pengamatan (observasi), wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: pengumpulan data, reduksi data, paparan data, dan penyimpulan. Adapun teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas adalah menurut Wiraatmadja (2002: 117) melalui proses menyeleksi, menyederhanakan, memfokuskan, mengabstraksikan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional untuk menampilkan bahan-bahan yang dapat digunakan untuk menyusun jawaban terhadap PTK. Teknik analisis data yang digunakan adalah bersifat deskriptif kualitatif. Teknik analisis data juga didukung dari *Flow Model Analysis* (model analisis data berlangsung atau mengalir) dari Miles dan Huberman (dalam Mukhtar, 2013: 135). Model analisis data tersebut terdiri dari empat tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi.

Eksperimen yang digunakan metode *edutainment* dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit dilakukan dengan cara

pelaksanaan tindakan mengacu pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dirancang sebelumnya, antara lain: 1) Mengajak anak untuk menunjukkan benda yang banyak dan benda yang sedikit dalam hal ini anak membedakan banyak dan sedikit dengan media jagung, pisang, sosis, dan minuman susu; 2) Mengajak anak untuk membedakan benda dalam ukuran banyak dan sedikit dalam hal ini media yang digunakan yaitu jagung, pisang, sosis, dan minuman susu; 3) Mengajak anak untuk mengukur sendiri benda yang di kategorikan banyak dan benda yang dikategorikan sedikit dalam hal ini media yang digunakan yaitu jagung, pisang, sosis, dan minuman susu.

HASIL PENELITIAN

Perencanaan pembelajaran melalui penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit

Data yang dapat dikumpulkan dari perencanaan pembelajaran mulai dari siklus ke 1 pertemuan ke 1,2 dan siklus ke 2 pertemuan ke 1,2 hasilnya sebagai berikut.

TABEL 1 Rekapitulasi Perencanaan Pembelajaran Oleh Guru Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Aspek yang diteliti	Siklus 1		Siklus 2	
		Pertemuan		Pertemuan	
		1	2	1	2
1.	Perumusan tujuan pembelajaran	2,5	3	3,16	3,5
2.	Pemilihan tema	2,2	3	3,2	3,8
3.	Pemilihan bahan main	2,6	3	3,2	4
4.	Metode pembelajaran	2,2	3	3,2	3,8
5.	Penilaian hasil belajar	2	3	3,3	3,6
	Skor Rata-Rata	2,3	3	3,21	3,7

Siklus ke-1 Pertemuan ke-1

Perencanaan yang dilakukan dalam tahap ini adalah tindakan awal kepada anak untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal ukuran banyak dan sedikit antara lain:

Kegiatan:

Mengukur banyak dan sedikit menggunakan media biji jagung dengan bermain jualan jagung rebus keju.

Media biji jagung dengan bermain jualan jagung rebus keju dipilih karena mudah didapatkan dilingkungan sekitar dan anak juga telah mengenal media biji jagung tersebut dalam kehidupan sehari-hari sehingga guru tidak memiliki kesusahan dalam menjelaskan media.

Tujuan pembelajaran :

Anak menyebutkan ukuran banyak dan sedikit dari media biji jagung

Hasil penelitian :

anak dapat membedakan ukuran banyak dan sedikit dari media biji jagung

Siklus ke-1 Pertemuan ke-2

Perencanaan yang dilakukan dalam tahap ini merupakan tindakan perbaikan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal ukuran banyak dan sedikit antara lain:

Kegiatan :

mengukur banyak dan sedikit menggunakan media buah pisang dengan kegiatan bermain berjualan sate pisang

Media buah pisang dipilih karena mudah didapatkan dilingkungan sekitar, selain itu media buah pisang digunakan karena anak dapat melakukan kegiatan bermain berjualan sate pisang.

Tujuan pembelajaran :

Anak menyebutkan perbedaan banyak dan sedikit dari media buah pisang

Hasil penelitian :

Anak dapat membedakan perbedaan banyak dan sedikit dari media buah pisang.

Siklus ke-2 Pertemuan ke-1

Perencanaan yang dilakukan dalam tahap ini merupakan tahap lanjutan untuk mengoptimalkan kemampuan anak kepada mengenal ukuran banyak dan sedikit antara lain:

Kegiatan :

Mengukur banyak dan sedikit menggunakan media sosis dengan kegiatan bermain berjualan sate sosis

Sosis dipilih karena anak senang mengonsumsi sosis sehingga anak senang dengan media tersebut jadi lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dengan mengenalkan ukuran banyak dan sedikit.

Tujuan pembelajaran :

Anak menyebutkan perbedaan banyak dan sedikit dari sosis

Hasil penelitian :

Anak dapat membedakan perbedaan banyak dan sedikit dari sosis

Siklus ke-2 Pertemuan ke-2

Perencanaan yang dilakukan dalam tahap ini merupakan tahap lanjutan untuk mengoptimalkan kemampuan anak kepada mengenal ukuran banyak dan sedikit:

Media :

Mengukur banyak dan sedikit menggunakan media minuman susu dengan kegiatan membuat susu kocok

Media susu dipilih untuk mengenalkan kebutuhan yakni minuman kesehatan, sehingga melalui kegiatan mengenal ukuran banyak dan sedikit anak juga mengenal minuman kesehatan yakni susu.

Tujuan pembelajaran :

anak menyebutkan perbedaan banyak dan sedikit dari susu

Hasil penelitian :

Anak dapat membedakan dan melakukan kegiatan pembelajaran dalam membedakan banyak dan sedikit dari susu.

Pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit

Data yang dapat dikumpulkan dari pelaksanaan pembelajaran mulai dari siklus ke 1 pertemuan ke 1,2 dan siklus ke 2 pertemuan ke 1,2 hasilnya sebagai berikut.

TABEL 2 Rekapitulasi Pelaksanaan Pembelajaran Oleh Guru Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Aspek yang diteliti	Siklus 1		Siklus 2	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Pra pembelajar	2	3	3	4
2.	Membuka pembelajar	2,5	3	3,25	3,75
3.	Kegiatan inti pembelajar	2,3	3	3,09	3,76
4.	Penutup	2	3	3	3,5
Skor Rata-Rata		2,2	3	3,085	3,75

Siklus ke-1 Pertemuan ke-1

Hari/Tanggal : Jum'at, 3 Agustus 2018

Tema/Sub tema : Kebutuhanku/Makanan

1. Pijakan lingkungan :

Guru menyeting ruangan kelas dan menyiapkan media pembelajaran yakni biji jagung yang telah direbus di atas meja anak.

2. Pijakan sebelum main :

Guru membuka pelajaran dengan do'a dan salam, selanjutnya guru mengecek kehadiran anak serta menyampaikan apersepsi tentang pengenalan banyak dan sedikit.

3. Pijakan saat main :

Guru mengajak anak menunjukkan benda yang banyak dan benda yang sedikit dengan menggunakan media jagung dan anak di ajak untuk memegang jagung, selanjutnya guru mengajak anak mengukur dengan takaran benda ukuran banyak dan sedikit dengan menggunakan media jagung, jagung yang bervolume sama digabungkan dengan yang bervolume sama, selanjutnya mengajak anak mengukur sendiri benda yang di kategorikan banyak dan benda yang dikategorikan sedikit dengan menggunakan media jagung dalam hal ini anak mendemonstrasikan biji karet yang tergolong banyak dan sedikit dengan cara menjumlahkan banyaknya jagung.

4. Pijakan setelah main :

Guru memberikan penguatan kepada anak tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan serta menutup pelajaran dengan do'a dan salam.

Siklus ke-1 Pertemuan ke-2

Hari/Tanggal : Selasa, 7 Agustus 2018

Tema/ Sub tema : Rekreasi/ ke pantai

1. Pijakan lingkungan :

Guru menyeting ruangan kelas dan menyiapkan media pembelajaran yakni pisang dan tusukan sate di atas meja anak.

2. Pijakan sebelum main :

Guru membuka pelajaran dengan do'a dan salam, selanjutnya guru mengecek kehadiran anak serta menyampaikan apersepsi tentang pengenalan banyak dan sedikit.

3. Pijakan saat main :

Guru mengajak anak menunjukkan benda yang banyak dan benda yang sedikit dengan menggunakan media pisang, dalam hal ini anak memegang media pisang. Selanjutnya guru mengajak anak mengukur dengan takaran benda ukuran banyak dan sedikit dengan menggunakan media pisang, dalam hal ini guru mengajak anak mengelompokkan media yang sama ukurannya, dan mengajak anak mengukur sendiri benda yang di kategorikan banyak dan benda yang

dikategorikan sedikit dengan menggunakan media pisang.

4. Pijakan setelah main :

Guru memberikan penguatan dan *reward* kepada anak tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan serta menutup pelajaran dengan do'a dan salam.

Siklus ke-2 Pertemuan ke-1

Hari/Tanggal : Jum'at, 10 Agustus 2018

Tema/ Sub tema : Kebutuhanku/ makanan

1. Pijakan lingkungan :

Guru menyeting ruangan kelas dan menyiapkan media pembelajaran yakni sosis di atas meja anak.

2. Pijakan sebelum main:

Guru membuka pelajaran dengan do'a dan salam, selanjutnya guru mengecek kehadiran anak serta menyampaikan apersepsi tentang pengenalan banyak dan sedikit.

3. Pijakan saat main:

Guru mengajak anak bermain tebak-tebakan dalam menunjukkan benda yang banyak dan benda yang sedikit dengan menggunakan media sosis, selanjutnya guru mengajak anak berlomba untuk mengukur dengan takaran benda banyak dan sedikit dengan menggunakan media sosis dan mengajak anak mengukur sendiri benda yang di kategorikan banyak dan benda yang dikategorikan sedikit dengan menggunakan media sosis.

4. Pijakan setelah main:

Guru memberikan penguatan dan *reward* kepada anak tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan serta menutup pelajaran dengan do'a dan salam.

Siklus ke-2 Pertemuan ke-2

Hari/Tanggal : Selasa, 14 Agustus 2018

Tema/ Sub tema: kebutuhanku/ makanan

1. Pijakan lingkungan:

Guru menyeting ruangan kelas dan menyiapkan media pembelajaran yakni susu kocok di atas meja anak.

2. Pijakan sebelum main :

Guru membuka pelajaran dengan do'a dan salam, selanjutnya guru mengecek kehadiran anak serta menyampaikan apersepsi tentang pengenalan banyak dan sedikit.

3. Pijakan saat main:

Guru mengajak anak untuk bermain lomba menunjukkan benda yang banyak dan benda yang sedikit dengan menggunakan media susu kocok, selanjutnya guru mengajak anak

berlomba untuk mengukur dengan takaran benda ukuran banyak dan sedikit dengan menggunakan media susu kocok dan mengajak anak mengukur sendiri benda yang di kategorikan banyak dan benda yang dikategorikan sedikit dengan menggunakan media susu kocok.

4. Pijakan setelah main :

Guru memberikan penguatan dan *reward* kepada anak tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan serta menutup pelajaran dengan do'a dan salam.

Peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment*

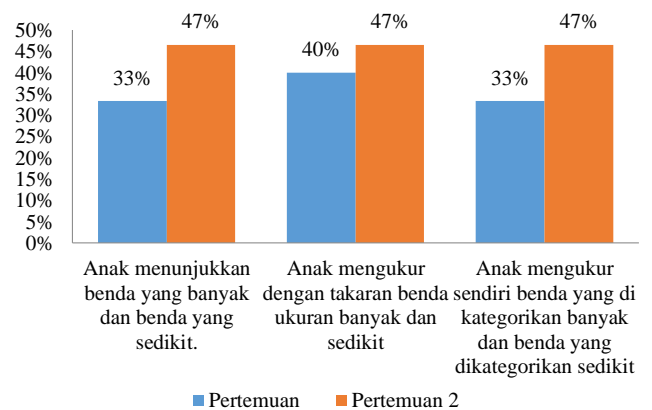
Kemampuan anak mengenal ukuran banyak dan sedikit pada kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada table berikut.

TABEL 3 Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Mengenal Ukuran Banyak dan Sedikit Anak kelas A1

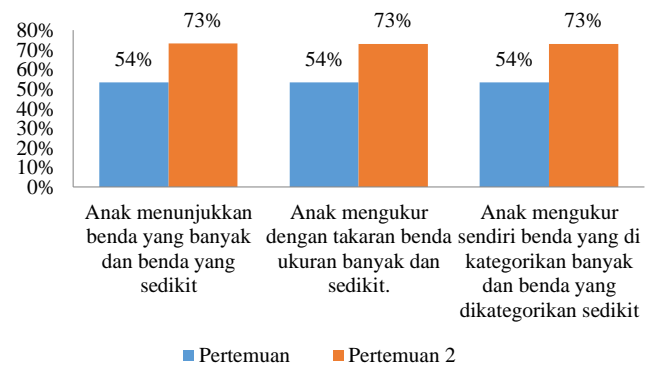
No.	Aspek yang diteliti	Siklus 1		Siklus 2	
		Pertemuan		Pertemuan	
		1	2	1	2
1	Anak menunjukkan benda yang banyak dan benda yang sedikit.	33,3%	46,7%	53,3%	80%
2	Anak mengukur dengan takaran benda ukuran banyak dan sedikit	33,3%	46,7%	53,3%	80%
3	Anak mengukur sendiri benda yang di kategorikan banyak dan benda yang dikategorikan sedikit	33,3%	46,7%	53,3%	80%
Rata-Rata		33,3%	46,7%	53,3%	80%

Tabel di atas dapat dijelaskan tentang peningkatan kemampuan anak mengenal ukuran banyak dan sedikit antara lain:

1. Anak menunjukkan benda yang banyak dan benda yang sedikit yakni: pada siklus ke 1 pertemuan ke 1 dikategorikan berkembang sangat baik sebesar 33,3%, anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebesar 33,3%, anak yang dikategorikan mulai berkembang sebesar 20%, anak yang dikategorikan belum berkembang sebesar 13,3%. Namun pada siklus ke 2 pertemuan ke 2 dikategorikan berkembang sangat baik sebesar 80%, anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebesar 20%, anak yang dikategorikan mulai berkembang sudah tidak ada lagi, anak yang dikategorikan belum berkembang sudah tidak ada lagi
2. Anak mengukur dengan takaran benda ukuran banyak dan sedikit yakni: pada siklus ke 1 pertemuan ke 1 dikategorikan berkembang sangat baik sebesar 33%, anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebesar 27%, anak yang dikategorikan mulai berkembang sebesar 27%, anak yang dikategorikan belum berkembang sebesar 13%. Namun pada siklus ke 2 pertemuan ke 2 dikategorikan berkembang sangat baik sebesar 80%, anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebesar 20%, anak yang dikategorikan mulai berkembang sudah tidak ada lagi, anak yang dikategorikan belum berkembang sudah tidak ada lagi.
3. Anak mengukur sendiri benda yang dikategorikan banyak dan benda yang dikategorikan sedikit yakni: pada siklus ke 1 pertemuan ke 1 dikategorikan berkembang sangat baik sebesar 33%, anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebesar 27%, anak yang dikategorikan mulai berkembang sebesar 27%, anak yang dikategorikan belum berkembang sebesar 13%. Namun pada siklus ke 2 pertemuan ke 2 dikategorikan berkembang sangat baik sebesar 80%, anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebesar 20%, anak yang dikategorikan mulai berkembang sudah tidak ada lagi, anak yang dikategorikan belum berkembang sudah tidak ada lagi.



Bagan 1 Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Banyak dan Sedikit siklus 1



Bagan 2 Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Banyak Dan Sedikit Siklus 2

PEMBAHASAN

Perencanaan pembelajaran melalui penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit di kelas A1 Taman Kanak-kanak Al-Mukaddimah Pontianak

Sudrajad (2009: 22) menyatakan bahwa secara umum strategi pembelajaran didesain agar bisa melakukan beberapa hal yaitu:

1. Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran yakni perubahan profil perilaku dan pribadi siswa.
2. Mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif.
3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan kriteria.

Kesimpulannya bahwa strategi perencanaan pembelajaran dengan metode *edutainment* perlu mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan metode serta teknik pembelajaran. Selain itu menetapkan standar indikator ketercapaian sesuai dengan aspek yang akan dikembangkan. Perencanaan pembelajaran melalui penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal ukuran banyak dan sedikit dikategorikan “baik” karena dalam menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang akan ditingkatkan, dalam hal ini pemahaman anak dalam mengenal ukuran banyak dan sedikit dengan mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif agar dapat memotivasi anak dalam belajar serta mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran agar dapat menampilkan *edutainment* dalam kegiatan pembelajaran. Perencanaan yang dilakukan guru antara lain, menentukan tema dan sub tema serta merumuskan tujuan dan hasil pembelajaran dengan memilih media sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Adapun perencanaan yang telah dilakukan berdasarkan observasi antara lain: siklus ke-1 pertemuan ke-1 dengan skor rata-rata 2,3. Siklus ke-1 pertemuan ke-2 dengan skor rata-rata 3. Siklus ke-2 pertemuan ke-1 dengan skor rata-rata 3,21. Siklus ke-2 pertemuan ke-2 dengan skor rata-rata 3,74. Kegiatan yang dilakukan guru meningkat karena perencanaan yang dilakukan guru setiap siklus dapat memotivasi anak dalam belajar sehingga anak terfokus pada pelajaran yang disampaikan guru.

Pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit di kelas A1 Taman Kanak-kanak Al-MUKaddimah Pontianak

Hamid (2011: 157) menyatakan langkah-langkah dasar dalam pelaksanaan antara lain:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyampaikan materi sebagaimana biasanya.
3. Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok.
4. Menugaskan anak dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok.

5. Guru mengulangi/ menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami anak.
6. Guru menyampaikan kesimpulan dan menutup pembelajaran.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran tentang ukuran banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal ukuran banyak dan sedikit dapat dikategorikan “baik”, karena dalam menyampaikan materi, guru menyesuaikan media yang digunakan dalam hal ini daya ingat anak dilatih dalam bentuk kegiatan bermain. Dalam kegiatan bermain anak ditugaskan untuk mengerjakan kegiatan menunjukkan benda yang banyak dan sedikit dengan menggunakan media pembelajaran. Guru mengulangi/ menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami anak dan menyampaikan kesimpulan dan menutup pembelajaran. Pelaksanaan yang dilakukan guru antara lain, melaksanakan pijakan lingkungan, yaitu: Menyiapkan ruangan kelas dan media pembelajaran, selanjutnya melaksanakan pijakan sebelum main dalam hal ini guru menyiapkan anak untuk belajar dan menjelaskan media yang akan digunakan, selain itu guru melaksanakan pijakan saat main yaitu: Mengajak anak bermain menunjukkan benda yang banyak dan benda yang sedikit, mengajak anak mengukur dengan takaran benda ukuran banyak dan sedikit, mengajak anak mengukur sendiri benda yang dikategorikan banyak dan benda yang dikategorikan sedikit. Selanjutnya melaksanakan pijakan setelah main yakni menutup pelajaran dengan memberikan reward dan salam serta do’a. Adapun pelaksanaan yang telah dilakukan berdasarkan observasi antara lain: Siklus ke-1 pertemuan ke-1 dengan skor rata-rata 2,2. Siklus ke-1 pertemuan ke-2 dengan skor rata-rata 3. Siklus ke-2 pertemuan ke-1 dengan skor rata-rata 3,085. Siklus ke-2 pertemuan ke-2 dengan skor rata-rata 3,75. Kegiatan pelaksanaan yang dilakukan guru setiap siklus meningkat karena anak dapat terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga anak dapat memahami ukuran banyak dan sedikit.

Peningkatan kemampuan mengenal konsep banyak dan sedikit melalui penerapan metode *edutainment* dalam di kelas A1 Taman Kanak-kanak Al-MUKaddimah Pontianak

Metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan menunjukkan benda yang banyak

dan benda yang sedikit di kelas A1 dapat dikategorikan berkembang “baik”. Anak dapat menunjukkan benda yang dikategorikan banyak dan sedikit dengan membandingkan ukuran antara dua benda dalam dua tempat. Pelaksanaan yang telah dilakukan berdasarkan observasi antara lain: siklus ke-1 pertemuan ke-1 sebanyak 33%. Siklus ke-1 pertemuan ke-2 sebanyak 45%. Siklus ke-2 pertemuan ke-1 sebanyak 53%. Siklus ke-2 pertemuan ke-2 sebanyak 80%. Kegiatan yang dilakukan anak meningkat setiap siklusnya, karena anak dapat memahami benda yang bervolume banyak dan benda yang bervolume sedikit. Metode *edutainment* dapat meningkatkan kemampuan mengukur dengan takaran benda ukuran banyak dan sedikit di kelas A1 dan dikategorikan berkembang “baik”. Anak dapat mengukur dengan takaran benda ukuran banyak dan sedikit dengan media-media yang digunakan dan anak dapat menentukan benda yang dikategorikan banyak dan sedikit. Pelaksanaan yang telah dilakukan berdasarkan observasi antara lain: siklus ke-1 pertemuan ke-1 sebanyak 40%. Siklus ke-1 pertemuan ke-2 sebanyak 46,5%. Siklus ke-2 pertemuan ke-1 sebanyak 53%. Siklus ke-2 pertemuan ke-2 sebanyak 73%. Kegiatan anak meningkat setiap siklus, hal ini dikarenakan anak dapat memahami penjelasan dari guru tentang cara mengukur dengan takaran benda ukuran banyak dan sedikit.

Metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengukur sendiri benda yang dikategorikan banyak dan benda yang dikategorikan sedikit di kelas A1 dikategorikan “baik”, dalam hal ini anak mengukur sendiri media yang disajikan dan menentukan benda yang dikategorikan banyak dan sedikit. Pelaksanaan yang telah dilakukan berdasarkan observasi antara lain: siklus ke-1 pertemuan ke-1 sebanyak 33%. Siklus ke-1 pertemuan ke-2 sebanyak 46,5%. Siklus ke-2 pertemuan ke-1 sebanyak 53%. Siklus ke-2 pertemuan ke-2 sebanyak 73%. Kegiatan anak meningkat setiap siklusnya karena anak dapat memahami ukuran yang dipakai dalam mengukur banyak dan sedikit suatu benda.

Daftar Pustaka

Hamid, Sholeh. (2011). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Dive Press

Milles Huberman, Matthew B. dan A. Michael Huberman. (2000). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Permendiknas. (2009). *Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen pendidikan Nasional (http://www.Permendiknas.go.id/download/standar_kompetensi.doc, diakses 10 Oktober 2009)

Sagala, Syaiful. (2004). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sumiati, Patmonodewo. (2007). *Pendidikan Anak Usia Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta Cet. II

Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Wiratmadja, Rochiati. (2002). *Metode Penelitian*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.

