

**KETERAMPILAN GURU MEMOTIVASI DALAM PENGENALAN
KONSEP MATEMATIKA PERMULAAN MENGGUNAKAN METODE
BERMAIN TK PERTIWI PONTIANAK**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:

**SYURIANA
NIM F54009036**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

**KETERAMPILAN GURU MEMOTIVASI DALAM PENGENALAN
KONSEP MATEMATIKA PERMULAAN MENGGUNAKAN METODE
BERMAIN TK PERTIWI PONTIANAK**

ARTIKEL PENELITIAN

**SYURIANA
NIM F54009036**

Disetujui,

Pembimbing I



**Drs. Abas Yusuf, M.Sc
NIP. 195503211983031005**

Pembimbing II



**Halida, M.Pd
NIP. 197405222006042001**

Mengetahui,

Dekan FKIP



**Dr. Aswandi
NIP. 195805131986031002**

Ketua Jurusan IP



**Dr. M. Syukri, M.Pd
NIP. 195805051986031004**

KETERAMPILAN GURU MEMOTIVASI DALAM PENGENALAN KONSEP MATEMATIKA PERMULAAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN TK PERTIWI PONTIANAK

Syuriana, Abas Yusuf, Halida

Program Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP Untan

Email : yanagreenland@gmail.com

Abstrak: Keterampilan Guru Memotivasi dalam Pengenalan Konsep Matematika Permulaan Menggunakan Metode Bermain Tk Pertiwi Pontianak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan guru memotivasi anak usia 5-6 tahun dalam pengenalan konsep matematika permulaan dengan menggunakan metode bermain di TK Pertiwi Kota Pontianak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa guru memotivasi anak dengan membuat perencanaan pembelajaran dengan pertimbangan secara matang, memberikan penguatan berupa pujian, serta menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, anak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran konsep matematika permulaan.

Kata kunci: Motivasi, Matematika Permulaan, Metode bermain

Abstract: Motivate Teachers Skills in Maths Starters Introduction to Concepts Methods Play Using Pertiwi Kindergarten Pontianak. This study aimed to describe the skills of teachers to motivate children aged 5-6 years in the beginning of the introduction of mathematical concepts using TK Pertiwi playing in Pontianak. The method used in this study is deskriptif method using a qualitative approach. Results of data analysis showed that teachers motivate children to make a learning plan with mature consideration, providing reinforcement in the form of praise, as well as using the media to suit the learning objectives. Thus, children are motivated to participate in learning mathematical concepts beginning.

Keywords: Motivation, Math Starters, Methods play

Anak usia dini ialah anak yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik fisik maupun mental. Pada usia ini, anak berada pada usia emas (*golden age*). Masa ini merupakan masa kritis dimana anak memerlukan stimulus yang tepat. Dengan demikian diperlukan wadah yang tepat untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut.

Keterampilan guru sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena ini dapat mempengaruhi hasil belajar anak. Tingkat keberhasilan anak didik ini biasanya juga dipengaruhi oleh motivasi anak untuk mengikuti pembelajaran

tersebut. Motivasi sangat diperlukan ketika belajar karena dengan adanya motivasi, maka akan tercapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, guru harus memiliki keterampilan dalam menumbuhkan motivasi anak tersebut terutama motivasi bermain anak dalam menggunakan konsep matematika permulaan. Pembelajaran matematika permulaan ini sudah seharusnya dikenalkan pada anak dari sejak dini

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa ketika kegiatan berlangsung, interaksi antara guru dan anak terlihat kurang. Ini terlihat dari guru yang tidak mendekati dan melihat anak ketika kegiatan berlangsung sehingga ada anak yang tidak mengikuti seperti apa yang diarahkan gurunya. Anak tersebut bahkan lebih memilih bermain yang lain. Dalam pengenalan konsep bilangan, guru juga menggunakan media gambar dan papan tulis sehingga anak terlihat kurang tertarik dan masih terdapat 8 anak yang belum bisa menuliskan lambang bilangan. Menurut peneliti ini dikarenakan kurangnya motivasi dari guru kepada anak pada kegiatan tersebut serta penggunaan media oleh guru masih belum optimal dan bervariasi.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Sedangkan menurut pandangan konstruktivisme, anak adalah pembangun aktif pengetahuannya sendiri. Anak membangun pengetahuannya ketika mereka bermain. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2011:6), "Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya". Pada usia dini ini anak berada pada masa keemasan (*golden age*) dimana pada masa ini anak memerlukan stimulus yang tepat agar mencapai kematangan yang sempurna. Dalam pemberian stimulus ini harus disesuaikan dengan aspek perkembangan anak.

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak. Bermain pada anak usia dini merupakan suatu aktivitas fisik dan psikis yang harus dapat melibatkan panca indra, terutama pendengaran dan penglihatan, serta melibatkan otak. Dengan demikian, anak-anak perlu didorong untuk bermain karena melalui bermain anak dapat memperoleh kesenangan. Menurut Malavika Kapur (2007:35), "*Play is supposed to enhance all domains such as motor, cognitive, language, emotional, social, moral and sexual development*". Dengan bermain, anak juga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dimilikinya

Hakikat matematika untuk anak usia dini merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak, juga dapat membantu mengembangkan berbagai potensi intelektual yang dimilikinya serta dapat dijadikan sarana untuk menumbuhkan berbagai sikap dan perilaku positif dalam rangka meletakkan dasar-dasar kepribadian sedini mungkin, seperti sikap kritis, ulet, mandiri, ilmiah, rasional, dan lain sebagainya. Matematika bagi anak usia dini juga merupakan salah satu cara bagi anak untuk memahami dunia dan pengalaman yang dilakukannya serta upaya untuk memecahkan berbagai permasalahan yang ditemuinya setiap hari.

Donald (dalam Sardiman, 2011:73), “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *“feeling”* dan didahului dengan tanggapan terhadap tujuannya”. Hamalik (dalam Aunurrahman, 2009:114), mengemukakan bahwa “Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan)”. Perubahan energi di dalam diri seseorang tersebut kemudian membentuk suatu aktivitas nyata dalam berbagai bentuk kegiatan. Sardiman (2011:75) mengatakan bahwa “Motivasi dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.”

Menurut E. Mulyasa (2006: 14), “Guru juga berperan sebagai perencana (*designer*), pelaksana (*implementer*), dan penilai (*evaluator*) pembelajaran”. Sebagai perencana, guru harus membuat perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak. Guru harus benar-benar mempertimbangkan secara matang hal-hal apa saja yang dapat menarik minat anak untuk mengikuti kegiatan, media yang digunakan, serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak. Sebagai pelaksana, guru harus dapat melaksanakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan tadi. Sedangkan sebagai penilai, guru melakukan penilaian terhadap hasil belajar anak, sehingga akan diketahui tingkat ketercapaian perkembangan anak. Sebagai pelaksana dan penilai ini, terjadi interaksi antara guru dan anak. Interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran ini dari awal sampai akhir pembelajaran dinamakan interaksi edukatif. Dalam interaksi ini diharapkan semua yang terlibat di dalamnya berperan aktif sehingga tercipta komunikasi timbal balik antara guru dan siswa. Melalui interaksi ini dapat diketahui minat, perhatian, dan sikap anak terhadap pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran ini juga diperlukan motivasi. Motivasi merupakan daya yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas. Motivasi ini akan mempengaruhi hasil belajar anak. Jadi, guru harus mendorong anak agar pada dirinya tumbuh motivasi agar anak mau mengikuti pembelajaran pengenalan konsep matematika permulaan tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang bertujuan untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya kemudian menggambarkan keadaan dan mengungkapkan fakta yang ada dari informasi yang diperoleh dan selanjutnya menjelaskan secara deskriptif tentang fakta yang bersangkutan. Agar peneliti dapat mendeskripsikan secara jelas dan rinci serta mendapatkan data yang mendalam dari fokus penelitian, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.

Lokasi dalam penelitian ini adalah Taman Kanak-kanak Pertiwi Kota Pontianak yang berada di Jl.KH.A. Dahlan, Pontianak. Subyek dalam penelitian ini adalah guru Taman Kanak-kanak Pertiwi Kota Pontianak kelas B1, yang berjumlah satu orang yang akan di observasi dan diwawancarai tentang keterampilan guru memotivasi dalam mengenalkan konsep matematika

permulaan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi guru yang mengajar dan anak di TK Pertiwi Kota Pontianak. Guru di TK Pertiwi Kota Pontianak sebagai informan utama dalam pemerolehan data. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah data hasil wawancara dan observasi, selain itu digunakan juga data dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan alat pengumpul data berupa panduan wawancara, panduan observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan

Analisis data dalam penelitian ini berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan pengambilan keputusan. Penulis melakukan uji keabsahan data melalui triangulasi sumber, waktu, teknik dan *member check* sampai data jenuh. Triangulasi sumber ini, selain melakukan observasi terhadap guru, peneliti juga bertanya kepada anak. Triangulasi waktu ini berupa perpanjangan pengamatan sampai data di dapat sesuai dengan yang diharapkan. Untuk triangulasi teknik, selain menggunakan metode wawancara, penulis juga melakukan observasi untuk memperoleh data tentang keterampilan guru memotivasi dalam pengenalan konsep matematika permulaan. Dalam hal ini, setelah penulis memperoleh data-data mengenai keterampilan guru memotivasi dalam pengenalan konsep matematika permulaan di kelompok usia 5-6 tahun, khususnya yang diperoleh melalui kegiatan wawancara, penulis akan meminta kesepakatan (*member check*) kepada informan mengenai data-data yang telah diberikan untuk selanjutnya dianalisis oleh penulis sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam membuat perencanaan pembelajaran ini, guru membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan mempertimbangkan hal-hal seperti perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan tema, pemilihan bahan main atau media, serta guru membuat penilaian hasil pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) guru harus memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, hasil pembelajaran, serta indikator yang dibuat harus disesuaikan dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Guru memilih tema berdasarkan kedekatan pada lingkungan anak. Pada saat observasi, guru menggunakan tema Tanah Airku dan Alam Semesta. Tema tersebut di kembangkan sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan yaitu 4 minggu. Ketika memilih bahan main/ media yang diperlukan, guru harus mempertimbangkan bahwa itu sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun, sesuai dengan kebutuhan anak, serta aman bagi anak.

Perencanaan pembelajaran yang memotivasi dalam pengenalan konsep matematika permulaan ini yaitu berupa kegiatan dan media yang digunakan dalam kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk mengikuti kegiatan tersebut yang berkaitan dengan konsep matematika permulaan. Kegiatan yang dilakukan serta media yang digunakan dalam pengenalan konsep matematika permulaan yang

berhubungan dengan angka ada yang dilakukan sambil bermain dan ada yang dikenalkan tanpa bermain. Kegiatan pengenalan konsep matematika permulaan sering dilakukan pada kegiatan inti. Pada umumnya kegiatan pengenalan konsep matematika permulaan ini dilakukan pada kegiatan inti, namun ada juga yang dilakukan pada kegiatan awal. Pada kegiatan awal, guru mengajak anak untuk bermain menangkap bola. Media yang digunakan guru berupa bola mainan dari plastik. Pada kegiatan bermain menangkap bola ini, guru mengajak anak untuk berhitung sesuai posisinya. Dengan demikian, anak dapat mengenal konsep berhitung melalui bermain tersebut. Selain itu, pada perencanaan pembelajaran yang memotivasi pengenalan konsep matematika permulaan yang terletak pada kegiatan inti yaitu kegiatan mewarnai gambar bambu runcing, kemudian menghitungnya dan melingkari angka yang benar sesuai dengan jumlah gambar bambu runcing. Pada kegiatan tersebut guru menggunakan media visual yang berupa buku paket dan pensil warna. Anak dapat mewarnai sesuai dengan warna yang diinginkannya.

Selanjutnya, guru juga merencanakan kegiatan yang berkaitan dengan konsep matematika permulaan (konsep bilangan) yaitu menyempurnakan gambar dengan menghubungkan titik-titik angka. Media yang digunakan guru yaitu media visual yang berupa buku paket dan pensil warna. Kegiatan tersebut dilakukan sambil bermain dan anak merasa senang ketika menghubungkan titik-titik angka. Anak secara perlahan dalam menghubungkan titik tersebut agar terlihat rapi. Kegiatan yang berhubungan dengan konsep matematika permulaan yaitu menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar. Media visual yang digunakan berupa buku majalah dengan tema tanah airku. Selanjutnya, kegiatan yang berkaitan dengan konsep matematika permulaan yaitu menyebut dan melingkari angka pada jarum jam berdasarkan gambar jam. Guru menggunakan media langsung yang berupa jam terbuat dari kayu serta lembar kerja.

Guru melakukan interaksi dengan anak dari awal sampai akhir pembelajaran. Pada awal kegiatan guru membuka pembelajaran dengan menyapa anak, menanyakan kabar anak dengan senyuman dan kasih sayang yang tulus kepada anak. Anak terlihat memiliki antusiasme yang tinggi dan bersemangat ketika guru membuka pembelajaran. Ketika guru melakukan kegiatan apersepsi tentang matematika permulaan, menyampaikan tema serta sub tema yang berhubungan dengan pembelajaran hari tersebut. Antusiasme anak terlihat sedang, karena tidak semua anak masih duduk dalam posisi lingkaran seperti yang telah ditentukan guru. Ada anak yang sudah berpindah dari posisi lingkaran tersebut. Guru melibatkan anak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Semua anak terlibat dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga dapat menumbuhkan partisipasi aktif anak melalui interaksi yang dilakukan.

Memberi bimbingan dan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran ini dapat memotivasi anak. Ini terlihat dari guru mendekati anak yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pada awalnya guru bertanya kepada anak tersebut, namun anak tersebut hanya terdiam. Kemudian guru mengajak anak untuk berpindah ke meja yang lain untuk diberikan bimbingan kepada anak tersebut secara individual

Guru juga memotivasi anak yang tidak mau mengikuti kegiatan mewarnai dengan cara memberikan pujian. Anak dengan inisial T tidak mau untuk mengikuti kegiatan mewarnai, guru kemudian bertanya tentang alasannya. Namun, ia hanya menjawab “tidak mau” dengan menggelengkan kepala. Ketika ia ditanya ingin bermain apa, ia meminta untuk pulang. Kemudian guru menunjuk ke arah teman-temannya yang lagi asyik mewarnai seraya guru memberikan pujian kepada anak tersebut sehingga pada akhirnya anak tersebut mau mengikuti kegiatan mewarnai. Ketika anak bermain ligo, terlihat anak yang berebutan agar mendapatkan ligo dalam jumlah yang banyak. Guru langsung mendekati anak tersebut dan bertanya tentang permasalahannya. Kemudian guru memberikan penjelasan kepada anak dengan bahasa yang mudah dimengerti sehingga anak tidak berebut lagi. Begitu juga ketika anak bermain balok, guru bertanya kepada anak tentang bangunan yang dibuatnya tersebut. Selanjutnya, guru mengajak anak untuk menghitung jumlah balok tersebut sambil memasukkannya dalam keranjang. Anak tersebut terlihat senang dan menghitungnya dengan suara yang nyaring.

Ketika akhir pembelajaran, guru melakukan kegiatan refleksi dan menyusun rangkuman. Pada kegiatan akhir ini, semua anak terlibat aktif. Guru bertanya kepada anak tentang apa yang telah dipelajari. Setiap anak memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Dengan demikian, akan tercipta interaksi edukatif antara guru dan anak

Guru tidak menggunakan media audio dan audio. Guru hanya menggunakan media visual. Dalam mengenalkan konsep matematika permulaan (konsep bilangan dan lambang bilangan) guru menggunakan media seperti buku kotak, buku paket, papan tulis, media gambar (poster angka), pensil. Biasanya guru juga menggunakan media visual langsung berupa, misalnya ketika guru mengenalkan angka melalui jam yang terbuat dari kayu. Guru terampil dalam menggunakan media tersebut sehingga anak terlihat antusias dan mudah mengerti dengan apa yang dijelaskan guru. Selain itu, guru juga mengenalkan konsep bilangan melalui bermain balok dan ligo. Dengan menggunakan media tersebut, anak termotivasi karena ia terlibat langsung dalam pemanfaatan media tersebut.

Dalam mengenalkan konsep matematika permulaan (bilangan), guru menggunakan media visual seperti gambar, buku paket, buku kotak, serta alat tulis pensil. Alasan guru memilih media tersebut karena dengan menggunakan media langsung, anak lebih mudah dimengerti serta media tersebut aman untuk anak. Cara guru menggunakan media tersebut yaitu setiap mau menjelaskan kegiatan, gurulihatkan media yang ingin digunakan dalam kegiatan tersebut, kemudian guru jugalihatkan hasil yang sudah jadi agar anak dapat melihat contohnya. Anak juga terlibat aktif dalam pemanfaatan bahan main tersebut serta anak terlihat sangat antusias dan senang ketika penggunaan media tersebut.

Pembahasan

Guru merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan dan proses belajar mengajar. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar tetapi juga sebagai pendidik dan sekaligus pembimbing yang memberikan pengarahan dan menuntun anak dalam belajar. Guru juga berperan sebagai motivator yang sangat

penting dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar anak. Guru harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta penguatan untuk mendinamisasikan potensi anak, menumbuhkan aktivitas, dan daya cipta sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian guru harus memiliki keterampilan dalam memotivasi anak agar mau mengikuti pembelajaran.

Penyusunan perencanaan pembelajaran pada sekolah ini berpedoman pada kurikulum yang berdasarkan Peraturan Menteri No. 58 Tahun 2009. Dalam membuat perencanaan pembelajaran ini, guru mempertimbangkan hal-hal seperti perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan tema, pemilihan bahan main atau media, serta guru membuat penilaian hasil pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Masitoh, dkk (2004: 4.4) menyatakan, "Perencanaan pembelajaran adalah rencana yang dibuat oleh guru untuk memproyeksikan kegiatan apa yang akan dilakukan oleh guru dan anak agar tujuan dapat tercapai". Dengan demikian, dalam membuat perencanaan pembelajaran guru perlu mempertimbangkan secara matang hal atau kegiatan apa saja yang dapat memotivasi anak dalam pengenalan konsep matematika permulaan.

Selain itu, keterampilan serta kreativitas guru sangat diperlukan dalam hal ini karena kegiatan yang direncanakan tersebut harus dapat menumbuhkan motivasi pada anak. Motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena ini akan mempengaruhi hasil belajar pada anak. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Donald (dalam Sardiman, 2011:73), mengemukakan bahwa "Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *"feeling"* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi sangat diperlukan ketika belajar karena dengan adanya motivasi, maka akan tercapai hasil belajar yang optimal".

Dalam perencanaan kegiatan pengenalan konsep matematika permulaan (bilangan), guru menggunakan metode bermain. Ini dikarenakan sambil bermain anak belajar, sehingga anak lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan dan memahami pembelajaran tersebut melalui bermain. Kegiatan yang memotivasi dalam perencanaan pembelajaran berupa kegiatan bermain menangkap bola yang dilakukan pada awal pembelajaran, mewarnai gambar bambu runcing kemudian menghitungnya serta melingkari angka yang benar sesuai dengan jumlah gambar, menyempurnakan gambar dengan melingkari angka-angka, menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar, menyebut dan melingkari angka pada jarum jam berdasarkan gambar jam. Kegiatan di atas dapat menumbuhkan motivasi anak dalam pengenalan konsep matematika permulaan karena dilakukan sambil bermain. Seperti yang dikemukakan oleh Bob Harjanto (2011:3) mengatakan bahwa "Bermain adalah salah satu kunci sukses dalam mengajarkan matematika pada anak usia dini. Bermain juga merupakan salah satu kebutuhan anak".

Dengan demikian kemampuan intelektual (daya pikir) anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Bermain juga merupakan proses yang menyenangkan bagi anak karena ini dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Montolalu (2007:34),

“Melalui bermain anak dapat merasa senang dan bahagia, bukan menjadi tegang, takut, ataupun stress”.

Ketika memilih bahan main/ media yang mendukung kegiatan dalam pembelajaran, guru juga harus mempertimbangkan bahwa itu sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun, sesuai dengan kebutuhan anak, serta aman bagi anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Masitoh (2004:4.5), “Media dan sumber belajar yang dipilih harus sesuai dengan kegiatan dan dapat memberikan pengalaman yang cocok bagi anak”. Penggunaan media visual oleh guru dikarenakan ini akan aman bagi anak. Anak akan senang untuk mengikuti kegiatan tersebut jika ia merasa aman.

Interaksi akan selalu berkaitan dengan komunikasi. Interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran dinamakan interaksi edukatif. Dalam interaksi ini terjadi proses timbal balik (*feedback*) antara guru dan anak. Guru melakukan interaksi dengan anak dari awal sampai akhir pembelajaran. Pada awal kegiatan guru membuka pembelajaran dengan menyapa anak ataupun dengan nyanyian, menanyakan kabar anak dengan senyuman dan kasih sayang yang tulus kepada anak. Anak terlihat memiliki antusiasme yang tinggi dan bersemangat ketika guru membuka pembelajaran. Agar anak mudah mengerti dalam penyampaian kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, guru menggunakan media yang dapat menarik perhatian anak, dan kemudian media tersebut ditunjukkan kepada anak. Ini agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Dalam interaksi edukatif ini, anak merupakan objek utama. seperti yang dikemukakan oleh Edi Suardi dalam Sardiman (2011:15) yang menyatakan bahwa, “Interaksi edukatif sadar akan tujuan, dengan menempatkan anak sebagai pusat perhatian, sedangkan unsur lainnya sebagai pengantar dan pendukung”.

Agar tercipta interaksi yang baik di dalam kelas, guru mengelola kelas dengan cara membuat anak agar tidak merasa bosan berada dalam kelas tersebut, diberi motivasi dan stimulus sehingga akan membuat anak lebih termotivasi dalam kegiatan tersebut. Cara yang digunakan dalam memotivasi anak agar mau mengikuti kegiatan pembelajaran ini dengan cara membuat suatu kegiatan yang disukai anak, karena yang menjadi objek utama dalam pembelajaran yaitu anak. Guru juga memberikan bimbingan dan pujian kepada anak yang tidak mau mengikuti kegiatan. dengan adanya bimbingan, pujian, serta pengatan dari guru, ini dapat memotivasi anak. seperti yang dikemukakan oleh (Sardiman A.M.,2011:94), “Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik”. Dengan demikian, guru dalam hal ini harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar anak sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dalam berkomunikasi ini, guru menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dimengerti anak, yaitu bahasa anak agar tercipta interaksi yang baik antara

guru dan anak. Dalam interaksi edukatif, guru juga berperan sebagai evaluator. Setiap akhir kegiatan, harus diakhiri dengan kegiatan evaluasi. Ketika akhir kegiatan, guru dan anak bersama melakukan evaluasi kegiatan yang berupa mengingat kembali kegiatan yang telah dilakukan serta menyusun rangkuman secara bersama. Guru bertanya kepada anak tentang apa yang telah dipelajari.

Seperti yang dikemukakan oleh Edi Suardi dalam Sardiman (2011:15), Sebagai alat penilaian hasil pencapaian tujuan dalam pengajaran, evaluasi harus dilakukan secara terus menerus. Evaluasi tidak hanya sekedar menentukan angka keberhasilan belajar tetapi yang lebih penting adalah sebagai dasar untuk umpan balik (feed back) dari proses interaksi edukatif yang dilaksanakan. Dengan demikian, sangat penting bagi guru untuk melakukan evaluasi ketika akhir pembelajaran. Dengan adanya evaluasi tersebut, dapat melatih daya ingat anak tentang kegiatan yang telah dilakukan.

Dalam memotivasi guru juga berperan sebagai mediator. Menurut Sardiman (2011:146), "Guru sebagai mediator dapat diartikan sebagai penengah dalam kegiatan belajar anak. Mediator juga diartikan sebagai penyedia media yang meliputi bagaimana cara memakai dan mengorganisasikan penggunaan media". Dengan demikian, media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Dalam mengenalkan konsep matematika permulaan (bilangan), guru menggunakan media visual seperti gambar (poster angka), buku paket, buku kotak, media langsung (jam), alat tulis pensil, bermain dengan balok, ligo, dan bola. Badru dkk, (2005:112), "Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya dapat dilihat". Alasan guru memilih media tersebut karena dengan menggunakan media langsung, anak dapat melihat secara langsung sehingga anak lebih mudah mengerti serta media tersebut aman untuk anak.

Guru menggunakan media tersebut dengan cara melihat media yang ingin digunakan dalam kegiatan tersebut, kemudian guru juga melihat hasil yang sudah jadi agar anak dapat melihat contohnya. Anak juga terlibat aktif dalam pemanfaatan bahan main tersebut serta anak terlihat sangat antusias dan senang ketika penggunaan media tersebut. Dengan penggunaan media tersebut, anak terlihat termotivasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa keterampilan guru memotivasi anak usia 5-6 tahun dalam pengenalan konsep matematika permulaan yaitu dalam membuat perencanaan pembelajaran guru harus mempertimbangkan kegiatan serta media yang mendukungnya, melakukan interaksi yang dapat menumbuhkan dan membangkitkan motivasi anak berupa

memberikan bimbingan dan pujian, serta penggunaan media visual dalam kegiatan pembelajaran sehingga aman bagi anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah penulis uraikan di atas, penulis ingin memberikan beberapa saran. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut : (1) dalam pembuatan perencanaan pembelajaran, guru diharapkan lebih mempertimbangkan dalam menentukan kegiatan atau permainan untuk anak agar terkesan tidak monoton dan membosankan. Sehingga mereka dapat belajar lebih banyak dan mendapatkan pengalaman yang berbeda – beda disetiap permainannya serta berbagai aspek perkembangan anak dapat tercapai sesuai usia dan tugas perkembangannya, (2) guru harus meningkatkan interaksi dengan anak dari awal sampai akhir pembelajaran, (3) pengelolaan lingkungan kelas yang kondusif sangat penting untuk dilakukan guru karena ini akan mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, (4) gaya mengajar guru sebaiknya bervariasi ketika berinteraksi dengan anak karena ini dapat menumbuhkan motivasi pada anak, (5) guru seharusnya menggunakan berbagai media dalam pengenalan konsep matematika permulaan agar anak lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan tersebut, (6) pengadaan media pembelajaran ini dapat dilakukan dengan cara memaksimalkan kreativitas guru dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitarnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Aunurrahman. (2009). **Belajar dan Pembelajaran**. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. (2003). **Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas**. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2009). **Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMEN) No. 58 Tahun 2009**. Jakarta: Depdiknas.
- Harjanto, Bob. (2011). **Agar Anak Anda Tidak Takut pada Matematika**. Yogyakarta: Manika Books.
- Kapur, Malavika. (2007). **Learning From Children What to Teach Them**. New Delhi: Vivek Mehra for Sage Publications India Pvt Ltd.
- Masitoh. (2004). **Strategi Pembelajaran TK**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu,dkk. (2007). **Bermain dan Permainan Anak**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa, E. (2006). **Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan**. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Sardiman. (2011). **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Sujiono, Yuliani Nurani. (2011). **Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini**. Jakarta: PT Indeks.

Zaman, Badru dkk. (2005). **Media & Sumber Belajar TK**. Jakarta: UT