

DESKRIPSI PENGENALAN ANGKA MATEMATIKA MELALUI DONGENG MATEMATIK PADA ANAK USIA DINI

Ary Herlina Kurniati HM ¹, Alamsyah Achmad ², Muh. Hidayat ³

¹ (D3 Akuntansi, Politeknik Indonesia)

² (D4 Elektro, Politeknik Negeri Ujung Pandang)

³ (D3 Sanitasi Lingkungan, Politeknik Indonesia)

aryherkurhm@gmail.com

Abstract

This study uses of the qualitative method, namely research that is proposed to describe and analyze how the process of introducing mathematical numbers 0 to 10 through fairy tales media to see early childhood skills in kindergarten, which is carried out by kindergarten teacher A. The subject of this research is one teacher of group A TK AL Hidayah. The stages of mastery of mathematical counting that are used as a reference in describing learning are (1) Mastery of the concept of story material that is told is almost well known by children, in some numbers that have a form that is easy for children to understand, then (2) The transition period is a period that the subject does where the transition from concrete objects to the introduction of abstract symbols, such as a pencil that resembles the number one only the subject needs to get the child used to starting to write on paper, and (3) The visualization stage, no students are in this phase.

Keywords: Number Recognition, Storytelling, Math

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu penelitian yang diajukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis tentang bagaimana proses pengenalan angka matematika 0 sampai 10 melalui media dongeng untuk melihat kemampuan anak usia dini pada TK, yang dilakukan oleh guru TK A. Subjek dari penelitian ini adalah satu orang guru kelompok A TK AL Hidayah. Tahapan penguasaan berhitung matematika yang dijadikan acuan dalam mendeskripsikan pembelajaran yaitu (1) Penguasaan konsep bahan cerita yang didongengkan hampir telah dikenal dengan baik oleh anak, di beberapa angka yang memiliki bentuk mudah dipahami anak, selanjutnya (2) Masa transisi merupakan masa yang subjek lakukan dimana peralihan dari benda kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, seperti pensil yang menyerupai angka satu hanya subjek perlu membiasakan anak untuk mulai menulis di atas kertas, dan (3) Tahap visualisasi, belum ada siswa yang berada pada fase ini dikarenakan fase 1 dan 2 belum sepenuhnya dikuasai

Kata Kunci: Pengenalan Angka, Dongeng, Matematika

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Bila kita berpikir tentang matematika maka kita akan membicarakan tentang persamaan dan perbedaan, pengaturan informasi/data, memahami tentang angka, jumlah, pola-pola, ruang, bentuk, perkiraan dan perbandingan. Pengetahuan tentang matematika sebenarnya sudah bisa diperkenalkan pada anak sejak usia dini (usia lahir-6 tahun). Pada anak-anak usia di bawah tiga tahun, konsep matematika ditemukan setiap hari melalui pengalaman bermainnya. Matematika pada anak usia dini adalah mengenalkan konsep-konsep dasar matematika atau matematika permulaan.

Pengenalan konsep dasar matematika pada anak usia dini sangat diperlukan serta dikemas dengan menyenangkan dan mempermudah mereka memahami segala bentuk aktifitas matematika dengan riang gembira. Hal ini tentunya diharapkan mampu menjadi bekal dan pemahaman ke mereka agar matematikan kelak tidak menjadi momok yang menakutkan ketika mereka dewasa. (BILEWICZ-KUŹNIA, 2021) pada penelitiannya menyebutkan bahwa kata-kata lisan dan tulisan telah lama digunakan untuk didaktik dan interaksi pendidikan, khususnya di

taman kanak-kanak. Sastra anak merupakan sumber pengalaman estetis dan kaya bahasa, merangsang berpikir, bertindak, belajar gerak, dan kreativitas seni. Jenis sastra anak khusus yang memuat muatan matematika disebut juga narasi matematika. Muncul dalam berbagai bentuk seperti puisi, cerita, dongeng untuk anak-anak dan tentang anak-anak, atau teks yang dibuat oleh anak-anak. Artikelnya berisikan bagaimana menunjukkan kemungkinan penggunaan buku bergambar dengan konten matematika untuk merangsang aktivitas matematika pada anak.

Metodologi yang dijelaskan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian yang menunjukkan bukti langsung manfaat motivasi dan pengaktifan dari memberikan narasi kepada anak-anak dalam pembelajaran matematika. Para peneliti di lapangan telah menunjukkan bahwa buku bergambar dan dongeng adalah bahan yang sangat baik untuk mengembangkan kemampuan matematika (Ross, Dryden 2009) dan pada buku (Heuvel-Panhuizen & Boogaard, 2008) yang membahas mengenai buku bergambar merupakan dorongan untuk pemikiran matematis anak TK menceritakan meskipun terdapat bukti bahwa penggunaan buku bergambar berdampak pada anak kecil skor prestasi dalam matematika, sedikit yang diketahui tentang keterlibatan kognitif dan, khususnya, pemikiran matematis yang muncul ketika anak kecil sedang membaca buku bergambar. Fokus studi kasus yang dipaparkan dalam buku ini adalah pada keterlibatan kognitif yang difasilitasi oleh buku bergambar itu sendiri dan bukan bagaimana keterlibatan ini didorong oleh pembaca. Pengaruh buku dan narasi yang merangsang juga dapat ditemukan dalam penggunaan narasi dalam pembelajaran sains.

Hasil observasi peneliti di TK Al Hidayah yang berada di kecamatan Biringkanaya Kota Makassar pada tanggal 5 Oktober 2023, terdapat satu kelas TK A yang siswanya rata-rata berumur 5 tahun kebawah, metode pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan alat ajar berupa kartu angka, kartu gambar, dadu, stik eskrim, manikmanik, balok, kalender, kapur tulis dan papan tulis. Selain itu media permainan edukatif bagi anak yang digunakan selama pembelajaran masih terbatas. masih banyak anak didik yang mengalami kesulitan dalam kegiatan pengenalan matematika permulaan, dikarenakan kemampuan bernalar mereka yang masih dalam proses perkembangan sehingga sangat membutuhkan bantuan bendanya diperlihatkan secara kongkrit sehingga daya nalar mereka dapat menjangkau apa yang disampaikan.

Pengenalan matematika untuk anak usia dini akan lebih menarik jika dilakukan dengan metode permainan matematika, hal ini juga sesuai dengan surat edaran Menteri Pendidikan Nasional No. 1839/C.C2/Tu/2009 yang menyatakan bahwa Taman Kanak-kanak tidak diperbolehkan memberikan pengajaran literasi secara langsung sebaliknya pembelajaran harus dikemas dengan diberinya kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri. Permainan matematika membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga atau media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

Menurut Hurlock, pada awal masa kanak-kanak anak senang dibacakan dan melihat gambar-gambar dari buku tentang dongeng-dongeng, nyanyian anak-anak cerita-cerita tertentu tentang hewan dan kejadian sehari-hari (Hurlock, 1998). Mendongeng adalah salah satu cara yang paling efektif untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran pendidikan, khususnya bagi anak usia dini, karena pada usia ini anak mulai mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang merupakan suatu indikasi bahwa anak telah memahami sesuatu khususnya usia 5-6 tahun. Manfaat lain dari mendongeng adalah melatih anak menggunakan kosakata dalam rangkaian kalimat yang logis dan teratur. Metode men-dongeng dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya menceritakan dongeng dengan ilustrasi konkrit untuk mengenalkan angka-angka pada anak.

Berdasarkan penelitian (lisa, 2018) menyebutkan terdapat tiga tahapan penguasaan berhitung di matematika, yaitu dimulai dari penguasaan konsep (1) Penguasaan konsep

Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung benda/ bilangan. (2) Masa transisi Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. (3) Lambang Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk , menggambarkan konsep ruang, dan sebagainya.

Berdasarkan observasi awal terlihat keterampilan membilang dan memahami angka untuk anak usia dini masih sangat kurang, terlihat dari aktivitas membilang angka menggunakan contoh di papan tulis dan jari tangan yang menunjukkan bahwa anak masih kesusahan dalam mengingat dan melipat jari tangannya, begitupun dengan Latihan berupa tugas anak masih kebingungan untuk menjawabnya. Hal tersebut membuktikan bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka masih sangat kurang sehingga Peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengenalan angka matematika yaitu 0 sampai 10 melalui metode dongeng pada anak usia dini dengan memperhatikan tahapan penguasaan berhitung anak yang disesuaikan dengan usia perkembangan anak.

KAJIAN PUSTAKA

Dalam jurnal (HARIYANI, 2020) menjelaskan bahwa mengenal angka dalam pembelajaran di kelas, guru masih monoton yaitu menggunakan lembar kerja anak dan papan tulis, terlihat anak bosan dengan pembelajaran pengenalan angka. Kebosanan itu terlihat dari perilaku anak berbicara sendiri dengan temannya ketika guru menerangkan, anak bermain sendiri, anak duduk dengan kepala ditaruh di meja dan terkadang anak tidak selesai mengerjakan tugas dari guru dan malah mencontek tugas temannya. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak yaitu dengan kegiatan pembelajaran yang menarik minat anak, menyenangkan, serta media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak, agar potensi yang mereka miliki dapat berkembang secara optimal. Hasil penelitiannya menunjukkan Media TALOKA (Tali Lompat Angka) dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. Dari hasil analisis data memperoleh memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan adanya perbedaan pada rata-rata perlakuan sebelum dan sesudah dan rata-rata skor perlakuan sebelum dan sesudah perlakuan pada proses pembelajaran dengan menggunakan Media TALOKA (Tali Lompat Angka) yang telah dikembangkan. Perbedaan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok control membuktikan bahwa dengan menggunakan Media TALOKA (Tali Lompat Angka) yang telah dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini.

Berdasarkan jurnal yang telah buat oleh (Villegas-Ch. et al., 2022) yang bertujuan merancang sistem pengenalan gambar yang dapat membantu meningkatkan minat anak dalam mempelajari bilangan asli antara 0 sampai dengan 9. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan mengamati pembelajaran anak usia dini dalam model pendidikan tatap muka khususnya pada pembelajaran anak usia dini. pembelajaran angka, dengan tambahan data dari studi literatur. Untuk pengembangan sistem digunakan metode cascade yang terdiri dari tiga tahap yaitu identifikasi populasi, perancangan arsitektur kecerdasan buatan, dan implementasi sistem pengenalan. Metode sistem ini berupaya mereplikasi mekanisme yang menyimulasikan permainan, di mana anak tersebut melatih algoritme kecerdasan buatan sedemikian rupa sehingga dapat mengenali angka-angka yang digambar anak tersebut di papan tulis. Sistem ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan minat anak dalam mempelajari bilangan dan mengenal arti besaran sehingga membantu meningkatkan keberhasilan pengajaran dengan metode pengajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Penerapan pembelajaran dalam sistem ini diharapkan dapat memudahkan anak dalam belajar menulis,

membaca, dan memahami besaran bilangan, selain dapat menggali potensi, kreativitas, dan minat belajarnya, dengan pemanfaatan teknologi.

Adapun tiga tahapan yang digunakan pertama identifikasi populasi, adalah Populasi yang dimaksud adalah anak-anak prasekolah berusia antara 3 - 4 tahun mengikuti kelas PAUD. Pusat pendidikan ini bertujuan untuk mempersiapkan anak-anak prasekolah memasuki tahap pendidikan formal. Untuk memenuhi hal ini Tujuannya, pusat pendidikan menawarkan model pendidikan tatap muka, dimana melalui permainan, anak prasekolah belajar mengenal angka, huruf, dan lain-lain. Kedua perancangan arsitektur kecerdasan buatan Untuk desain arsitektur, sangat penting untuk menetapkan kebutuhan pengguna dan menyesuaikan setiap fase untuk menjamin pembelajaran. Tujuannya adalah menciptakan sistem pengenalan yang memungkinkan anak-anak prasekolah di pusat pendidikan anak usia dini untuk mengenali angka dari 0 hingga 9. Untuk prosesnya, dianggap bahwa sistem harus memotivasi; oleh karena itu, gamifikasi diambil sebagai contoh yang bertujuan, melalui interaksi dengan sistem, meningkatkan pengajaran angka, baik dalam identifikasi maupun dalam penulisan dan pemahaman tentang jumlahnya. Arsitektur AI didasarkan pada pengenalan gambar; oleh karena itu, model pembelajaran yang diawasi digunakan, di mana output dari algoritme diketahui karena data yang digunakan untuk melatih algoritme, lingkungan dan komponen yang diperlukan untuk implementasi sistem. Salah satu komponen yang digunakan sebagai monitor, di mana angka dari 0 sampai 9 disajikan, berperan sebagai panduan bagi anak untuk mereproduksi karakter di papan tulis. Menurut penelitian yang ditinjau, dalam metode pengajaran tradisional, anak prasekolah belajar dengan meniru dan mereproduksi apa yang ada di sekitar mereka dan dari interaksi dengan lingkungan. Di papan tulis, anak-anak mencoba menulis angka yang ditampilkan sistem secara acak di monitor; angka tersebut juga dapat ditampilkan oleh tutor. Kemudian, bagian selanjutnya adalah sistem dan dimulainya proses pengenalan gambar. Untuk mencapai hal ini, algoritma mengambil gambar, memprosesnya, dan menampilkan jawabannya di layar laptop. Otak dirancang untuk menjadi alat bantu pengajaran; namun, bimbingan untuk beberapa waktu penting sampai anak-anak prasekolah dapat mengenali angka dengan benar. Selanjutnya, pengajar memiliki tugas untuk memberi tahu sistem jika angka yang dikenali benar. Konfirmasi dapat dilakukan dengan mengklik atau dengan perintah suara, yang sebelumnya telah dikonfigurasi dalam algoritma. Sistem pengenalan tambahan disajikan sebagai permainan untuk anak. Di dalamnya, anak mencoba memperbaiki cara dia menulis angka sehingga sistem mengenalinya dan menghasilkan jawaban yang benar. Tahapan ketiga adalah Fase-fase dalam Implementasi Model Pengenalan Angka dengan AI Untuk implementasinya, beberapa fase telah dirancang yang harus dipenuhi oleh Model untuk menjamin proses pengenalan.

Selanjutnya pada penelitian(Rahiem, 2021) menunjukkan bahwa para guru mengemas storytelling atau mendongeng dengan lebih modern lagi yaitu melibatkan teknologi. Mereka menyatakan bahwa teknologi digital yang sederhana membuat mendongeng menjadi lebih menghibur, memikat, menarik, komunikatif, dan teatrikal. Penelitian ini menyarankan agar kemampuan guru dalam menggunakan teknologi digital harus ditingkatkan; perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah harus dilengkapi; sejumlah dana juga harus dialokasikan oleh pemerintah untuk memodernisasi peralatan sekolah; sementara kurikulum harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi, dan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar menggunakan teknologi dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa mendongeng menjadi salah satu sarana yang menarik untuk dapat menyentuh perhatian anak-anak khususnya memperkenalkan hal baru ke mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu penelitian yang diajukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan,

persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dikarenakan peneliti ingin mendeskripsikan dan menganalisis tentang bagaimana proses pengenalan angka matematika 0 sampai 10 melalui media dongeng untuk melihat kemampuan anak usia dini pada TK, yang dilakukan oleh guru TK A. Subjek dari penelitian ini adalah satu orang guru kelompok A TK AL Hidayah Eks Asrama Haji. Sumber data lainnya yang akan diambil yaitu dari kepala sekolah serta beberapa dokumentasi yang ada di Kelas A TK AL Hidayah.

Strategi yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data adalah Observasi adalah kegiatan memusatkan perhatian pada suatu objek dengan menggunakan seluruh panca Indera (Suharsimi Arikunto, 2006). Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengamati proses belajar mengajar yang berlangsung pada kelas A TK AL Hidayah. Selanjutnya dilaksanakan wawancara adalah cara dua orang berkomunikasi dimana satu orang menggunakan pertanyaan untuk mencoba mempelajari informasi dari orang lain untuk tujuan tertentu. (Dedi Mulyana, 2004), dalam penelitian ini peneliti mewawancarai guru kelas A dan mengkonfirmasi Kembali melalui Kepala Sekolah TK AL Hidayah. Berikutnya Metode Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis (Burhan Bungin, 2001). Dokumentasi yang peneliti lakukan adalah mengambil gambar pada saat Proses belajar berlangsung dan pada saat wawancara dilakukan.

Penelitian ini menggunakan metode yang dituliskan peneliti (Lisa, 2018) yang menyebutkan menyebutkan terdapat tiga tahapan penguasaan berhitung di matematika, yaitu dimulai dari penguasaan konsep (1) Penguasaan konsep Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung benda/ bilangan. (2) Masa transisi Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. (3) Lambang Merupakan visualisasi dari berbagai konsep.

Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan triangulasi yang bertujuan untuk mendapatkan data yang valid reliabel. Triangulasi yang dilakukan adalah triangulasi teknik. Proses pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Dari populasi guru TK dipilih subjek guru kelas TK A, yang mengajar pada kelas rentang anak usia 3 sampai 5 tahun.
- b. Sebagai subjek diberikan materi dongeng Angka 0 sampai 10 untuk melihat bagaimana proses pengenalan angka yang dilakukan subjek ke murid-muridnya dengan metode berdongeng
- c. Melakukan reduksi data, abstraksi, transformasi, dan pengkajian.
- d. Melakukan triangulasi data.

Teknik pengumpulan data memerlukan data yang valid, oleh karena itu diperlukan keabsahan data. Keabsahan data merupakan konsep penting dalam penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini untuk memenuhi keabsahan data akan dilakukan hal-hal berikut:

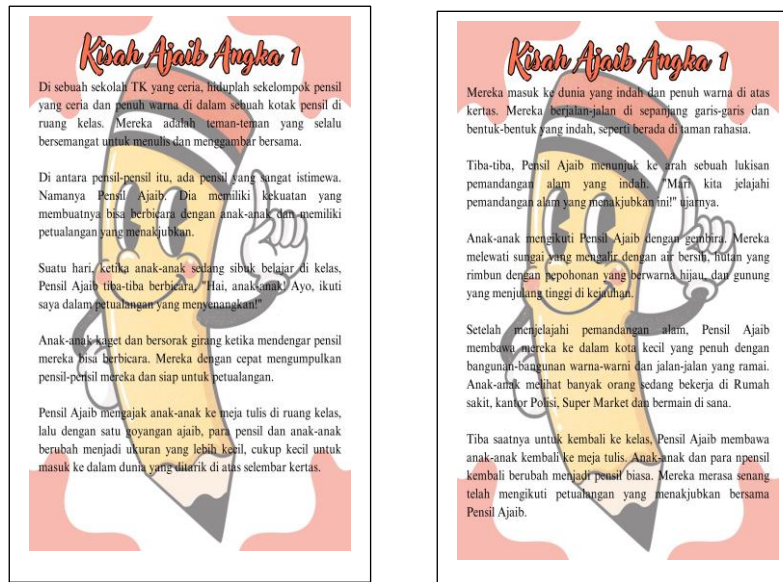
- 1) Uji kredibilitas data hal ini dilakukan dengan observasi lebih tekun, yaitu peneliti mewawancarai subjek dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan.
- 2) Uji transferabilitas peneliti menguraikan secara rinci survei kepada guru mengenai pelaksanaan pembelajaran pengenalan angka di TK tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

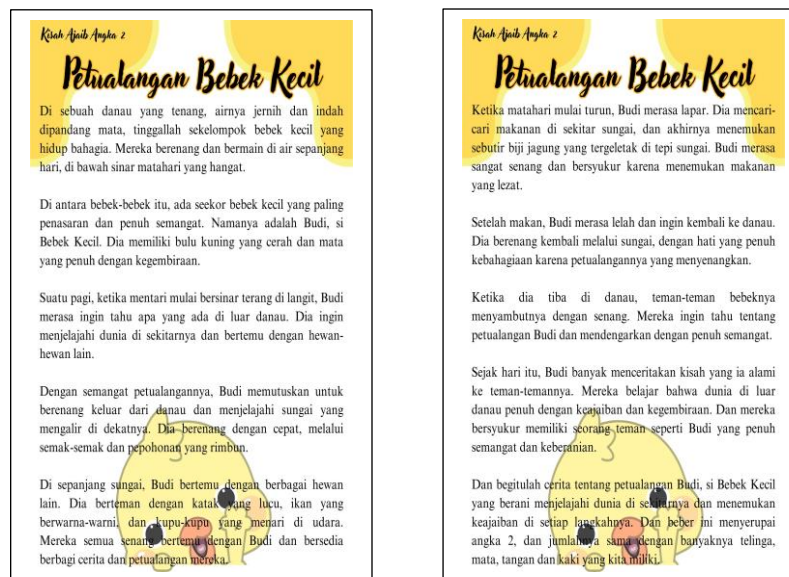
Untuk mendeskripsikan pengenalan angka matematika anak mulai dari 0 sampai 10 melalui metode dongeng pada anak usia dini, peneliti mendesain cerita dongeng dengan

memperhatikan konsep masing-masing angka yang diceritakan dengan memperhatikan kesesuaian konsep dengan benda atau peristiwa kongkrit yang sering dijumpai oleh anak diusia mereka, mengenalkan warna, bentuk, dan menghitung benda. Dongeng ini telah melewati tahap validasi oleh pakar.

Setelah melalui proses pemilihan subjek, yaitu Guru kelas TK A, maka berikut beberapa contoh cerita dongeng yang disajikan subjek, ke murid-murid TK A.



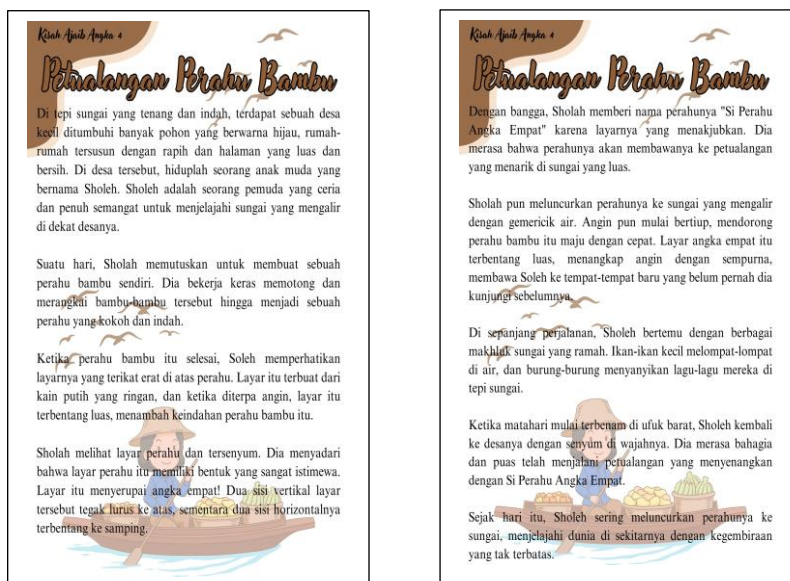
Gambar 1. Dongeng Angka 1



Gambar 1. Dongeng Angka 2



Gambar 1. Dongeng Angka 3



Gambar 1. Dongeng Angka 4

Berdasarkan hasil mengajar yang dilakukan Subjek Guru TK A (GTA) berikut analisis dari beberapa tahapan penguasaan berhitung di Matematika :

1. Penguasaan konsep, Subjek pada dasarnya sangat menguasai konsep dan bahan cerita yang didongengkan apa lagi didukung dengan alur cerita di setiap dongeng pada masing-masing angka mengilustrasikan benda, Binatang atau objek yang kongkrit dan hampir telah dikenal dengan baik oleh anak-anak, di beberapa angka-angka yang memiliki bentuk yang mudah dipahami anak, sangat mempermudah subjek dalam menarasikan angka tersebut, misalkan 0, 1, 2, 3, 8, dan 10 hanya saja selain angka itu masih terdapat beberapa anak yang kesulitan dalam membayangkan bentuk angka yang dimaksud. Karena pada fase ini anak-anak tidak secara langsung dituliskan bentuk angkanya namun anak-anak diantar mengenal bentuk tersebut berawal dan bentuk benda/oyek yang ada di sekitar mereka. Masih adanya anak yang kesulitan dalam mengenal benda tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan Dongeng Subjek masih belum terserap sepenuhnya oleh seluruh siswa.
2. Masa transisi, Setelah subjek membacakan Dongen dan setiap satu angka yang telah didongengkan selalu dilakukan evaluasi oleh subjek, fase ini merupakan masa transisi yang subjek lakukan Dimana peralihan dari benda kongkrit menuju pengenalan lambing yang abstrak, seperti pensil yang menyerupai angka satu, bebek yang menyerupai angka dua, kupu-kupu yang menyerupai angka tiga, layer perahu yang menyerupai angka 4 dan seterusnya. Hanya pada fase ini tantangan yang subjek hadapi adalah membiasakan anak untuk mulai menulis di atas kertas, mulai dari coretan tak brbentuk hingga coretan yang mulai berbentuk terutama menyerupai angka dan akhirnya membentuk angka yang dimaksud. Namun belum semua siswa mampu melakukan ini.
3. Visualisasi, pada tahapan ini di TK A masih belum ada yang sampai pada tahap ini, memahami dan mampu memvisualisasikan angka sesuai maknanya belum mampu mereka lakukan dikarenakan masih adanya tahapan penguasaan konsep dan masa transisi yang belum dikuasai dengan baik.

Dari tiga tahapan di atas yang penulis deskripsikan berdasarkan tahapan yang dilakukan subjek, anak-anak sangat antusias dalam mendengarkan dongeng apa lagi jika Dongen itu dilakukan dengan membawa alat peraganya, bahkan sesekali hal lucupun muncul Ketika semisal yang ditanyakan adalah angka tiga, mereka menjawab “kupu-kupu”, hal ini tentunya tidak salah hanya fase transisi yang anak-anak belum pahami dengan baik, sehingga objek kongkritnya masih tertanam dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ross, Dryden 2009).

SIMPULAN

1. Untuk mengenalkan angka Matematika Subjek melakukan tiga tahapan mulai dari Penguasaan konsep bahan cerita yang didongengkan hampir telah dikenal dengan baik oleh anak-anak, di beberapa angka-angka yang memiliki bentuk yang mudah dipahami anak, sangat mempermudah subjek dalam menarasikan angka tersebut, misalkan 0, 1, 2, 3, 8, dan 10 hanya saja selain angka itu masih terdapat beberapa anak yang kesulitan dalam membayangkan bentuk angka yang dimaksud. Karena pada fase ini anak-anak tidak secara langsung dituliskan bentuk angkanya namun anak-anak diantar mengenal bentuk tersebut berawal dan bentuk benda/objek yang ada di sekitar mereka. Masih adanya anak yang kesulitan dalam mengenal benda tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan Dongeng Subjek masih belum terserap sepenuhnya oleh seluruh siswa. Selanjutnya masa

transisi fase ini merupakan masa yang subjek lakukan dimana peralihan dari benda kongkrit menuju pengenalan lambing yang abstrak, seperti pensil yang menyerupai angka satu, bebek yang menyerupai angka dua, kupu-kupu yang menyerupai angka tiga, layer perahu yang menyerupai angka 4 dan seterusnya. Hanya pada fase ini tantangan yang subjek hadapi adalah membiasakan anak untuk mulai menulis di atas kertas, mulai dari coretan tak brbentuk hingga coretan yang mulai berbentuk terutama menyerupai angka dan akhirnya membentuk angka yang dimaksud. Namun belum semua siswa mampu melakukan ini. Dan terakhir adalah tahap visualisasi, pada tahapan ini di TK A masih belum ada yang sampai pada tahap ini dikarenakan masih adanya tahapan penguasaan konsep dan masa transisi yang belum dikuasai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- BILEWICZ-KUŹNIA, B. (2021). Inspiring Children's Mathematical Activity Through Contact with a Picture Book. *Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce*, 16(3(61)), 27–41. <https://doi.org/10.35765/eetp.2021.1661.02>
- Burhan Bungin. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. GRAFINDO PERSADA.
- Dedi Mulyana. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Fikrina, N., Lia, A., Muslimat, T. K., Nawa, N. U., & Kudus, K. (2018). *MONCER: MEDIA UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN MATEMATIK AUD*.
- HARIYANI, I. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA TALOKA (TALI LOMPAT ANGKA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(01), 49–59. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i01.384>
- Heuvel-Panhuizen, M. van den, & Boogaard, S. van den. (2008). Picture Books as an Impetus for Kindergartners' Mathematical Thinking. *Mathematical Thinking and Learning*, 10(4), 341–373. <https://doi.org/10.1080/10986060802425539>
- Hurlock, E.B., *Perkembangan Anak, Edisi Keenam*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 1998
- lisa. (2018). *PENGENALAN BERHITUNG MATEMATIKA PADA ANAK USIA DINI*.
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Ross C., Dryden G. (2009). *Zabawy fundamentalne 2. Gry dan zabawy rozwijajace zdolnosci matematyczne. Aneh 2 melakukan 6 roku*, Gdansk: Solusi Pembelajaran Transfer.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Villegas-Ch., W., Jaramillo-Alcázar, A., & Mera-Navarrete, A. (2022). Assistance System for the Teaching of Natural Numbers to Preschool Children with the Use of Artificial Intelligence Algorithms. *Future Internet*, 14(9), 266. <https://doi.org/10.3390/fi14090266>