



Implementasi Permainan Seriasi dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika

Mujahidah¹, Nurwati², Rina^{3*},

^{1,2,3} UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Received: March 1st, 2022; Revised: March 5th, 2022 Accepted: March 7th, 2022; Published: March 8th, 2022

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi permainan seriasi dalam mengembangkan kemampuan matematika anak kelompok usia 5-6 tahun di TK labbaika, serta faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis fenomenologi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang dilakukan antara lain: Perencanaan yang meliputi guru mempersiapkan RPPM untuk digunakan selama pandemi Covid-19. Selama periode tersebut, guru tidak menggunakan RPPH melainkan hanya menggunakan RPPM, dan untuk penilaian tetap menggunakan penilaian harian untuk penjelasan atau langkah-langkah kegiatan diterangkan kedalam lembar pemberitahuan seperti surat cinta untuk Ayah/Bunda, guru mempersiapkan alat dan bahan. Kedua pelaksanaan, yaitu menjelaskan kepada anak terkait langkah-langkah permainan seriasi dalam mengembangkan kemampuan matematika anak dilakukan dengan menggunakan media yang sangat beragam bisa berupa media dari benda-benda konkrit atau nyata, seperti potongan ranting pohon, bunga sepatu, botol minum dan lain-lain dan. Ketiga evaluasi, hasil pembelajaran dilakukan dengan dimana guru menilai perkembangan anak dengan mengajukan pertanyaan tentang kesulitan yang dihadapi anak selama permainan seriasi. Keempat faktor pendukung dan penghambat, faktor pendukung yaitu sarana prasarana dan fasilitator sedangkan faktor penghambat adalah keadaan anak didik.

Kata Kunci: kemampuan, matematika, permainan seriasi

Abstract

The purpose of this study was to determine the implementation of serialized games in developing the mathematical abilities of children aged 5-6 years in Labbaika Kindergarten, as well as the supporting and inhibiting factors. This research uses qualitative research with phenomenological type. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. The results of the study show that what is being done includes: Planning which includes teachers preparing RPPM for use during the Covid-19 pandemic. Planning which includes teachers preparing Weekly Learning Implementation Plans to be used during the Covid-19 pandemic. During this period, the teacher did not use the Daily Lesson Plan but only used the Weekly Lesson Plan, and for the assessment continued to use daily assessments for explanations or activity steps explained in notification sheets such as love letters to Father/Mother, the teacher prepared tools and materials. The second implementation, namely explaining to children the steps of serialization in developing children's mathematical abilities, is carried out using very diverse media, which can be media from concrete or real objects, such as pieces of tree branches, shoe flowers, drinking bottles and others. and. Third, evaluation, learning outcomes are carried out where the teacher assesses the development of the child by asking questions about the difficulties faced by the child during the serial game. The four supporting and inhibiting factors, the supporting factors are infrastructure and facilitators, while the inhibiting factor is the condition of the students.

Keywords: ability, math, serial games

Copyright (c) 2022 Mujahidah, Nurwati, Rina

* Correspondence Address:
Email Address: riina201099@gmail.com

A. Pendahuluan

Kemampuan kognitif merupakan salah satu fitrah bagi semua individu. Fitrah yang dimaksud untuk penjelasan ini adalah potensi dasar yang dimiliki anak secara ilmiah, sehingga berdasarkan potensi tersebut anak mempunyai keunikan dan karakteristiknya sendiri.

Meningkatkan pola pikir anak perlu mendapatkan stimulus dan diberi ilmu pengetahuan untuk mengoptimalkan perkembangan serta fungsinya. Materi yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah kegiatan mengurutkan, membandingkan, serta mengelompokkan suatu objek atau benda. Pendidikan anak usia dini diperkenalkan kegiatan mengurutkan dan membandingkan sebagai pondasi awal bagi anak untuk memahami angka serta ukuran suatu benda yang diberikan melalui berbagai kegiatan serta permainan anak.

Perkembangan kognitif adalah proses berpikir, termasuk mengingat, berpikir kritis yang mendasar, melalui dari anak usia dini hingga dewasa, ada beberapa cara yang dilakukan dalam perkembangan kognitif, salah satunya dengan cara bermain dapat membantu anak dalam perkembangan intelegensi dan ingatan, kemudian berpikir masalah, sekarang dan masa depan.¹ Piaget dalam jurnal Siti Aisyah Mu'min mengungkapkan perkembangan kognitif adalah anak secara umum mengikuti pola perilaku yang bersifat refleks (tidak berpikir).²

Anak usia 5-6 tahun salah satunya mengenai pengetahuan matematika awal khususnya seriasi atau mengurutkan, tingkat pencapaian perkembangan anak seharusnya dapat mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran. Matematika merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari karena tidak lepas dari penggunaan konsep-konsep dalam matematika seperti ketika berbelanja, menghitung benda, mengukur benda dan lain-lain. Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan, maka konsep-konsep dalam matematika harus dikenal sejak dini.

Kemampuan matematika anak usia 5-6 tahun meliputi kemampuan dalam menyebutkan bilangan secara urut (1-20), mencocokkan lambang bilangan dengan benda, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan 1 sampai 20.³ Anak usia dini menemukan, menguji, serta menerapkan konsep matematika secara sederhana terjadi dalam kehidupan anak hampir setiap hari melalui kegiatan yang anak lakukan. Piaget dan Vygotsky dalam buku Beaty mengatakan bahwa anak-anak membentuk sendiri pengetahuan mereka lewat permainan.⁴

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dilakukan dengan prinsip belajar sambil bermain, tidak terkecuali dalam mengajarkan konsep-konsep matematika melalui permainan anak akan melakukan secara langsung sehingga ia dapat mempunyai pengalaman nyata yang akan membuatnya berfikir. Permainan seriasi sangat cocok dimainkan untuk anak kelompok usia 5-6 tahun, karena melalui permainan tersebut, anak dapat mengasah kemampuan matematika sesuai dengan standar kurikulum kompetensi dasar anak, sebab di dalam permainan seriasi anak dapat melakukan kegiatan mengurutkan objek-objek berdasarkan karakteristik ukurannya, misalnya anak dapat mengurutkan dari yang terkecil hingga terbesar.

¹ Saghir Ahmad, dkk, "Play and Cognitive Development Formal Operational Perspektif of Piaget's Theory" dalam *Journal of Education and Practice*, Vol. 28, No. 7, (2016): h. 72.

² Siti Aisyah Mu'min, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget", *Journal Al-Ta'dib*, No. 1, Vol. 6, 2013. h. 91.

³ Amir Syamsudin, *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun*, (Jakarta: Kemendikbut, 2014), h. 6.

⁴ Janic J Beaty, *Observing Development Of The Young Child*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013) h. 273.

TK Labbaika, menstimulus kemampuan matematika awal anak melalui permainan tersebut dengan dimainkan oleh 1 atau 2 anak secara berkelompok, biasanya yang dimainkan oleh 2 anak dilakukan dengan cara berlomba-lomba siapa yang paling cepat mengelompokkan ataupun mengurutkan seriasi berdasarkan ukuran dan warna, anak dibuat aktif dalam permainan ini supaya pembelajaran tidak terlihat monoton dan agar anak tidak bosan dalam melakukan permainan tersebut. Melalui permainan ini sangat menarik dan tepat untuk menstimulasi aspek perkembangan anak khususnya matematika, media yang digunakan juga sangat beragam bisa berupa media yang ada dilingkungan sekitar anak maupun media dari benda-benda konkrit.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di TK tersebut, menggunakan permainan seriasi ketika dalam kegiatan guru sudah melihat mulai berkembangnya kemampuan matematika mereka, dimana anak membilang 1 sampai 20, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan 1 sampai 20. Melakukan permainan tersebut anak-anak sangat semangat dan senang, maka dalam penerapan permainan ini diperlukannya pijakan sebelum main, saat bermain, sesudah bermain dan recalling yang sangat kuat diberikan oleh guru agar proses pembelajaran dapat berjalan kondusif, anak dapat terkontrol dengan mengikuti kegiatan permainan tersebut yang diberikan guru, menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka maksud penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi permainan seriasi dalam mengembangkan kemampuan matematika anak beserta faktor pendukung dan penghambatnya.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis fenomenologi. Fokus dari penelitian ini adalah anak kelompok usia 5-6 tahun yang terdiri dari 22 anak, 12 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data yang diperoleh yaitu dari kepala sekolah, guru, dan anak kelompok usia 5 – 6 tahun. Keabsahan data merupakan triangulasi sumber, teriangulasi teknik dan triangulasi waktu. Adapun teknik analisis data menggunakan langkah kerja yang diterapkan oleh Miles dan Huberman yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Implementasi Permainan Seriasi dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak

Sebelum melakukan permainan seriasi dalam mengembangkan kemampuan matematika berhitung ada perencanaan yang harus dipersiapkan, yaitu perencanaan pelaksanaan pembelajaran mingguan dan perencanaan peralatan dan bahan apa saja yang dipersiapkan.

Perencanaan, guru membuat RPPM yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan. Berdasarkan observasi peneliti, RPPM ini memuat tema, subtema, kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu, aspek perkembangan, jenis kegiatan, dan lembar kegiatan anak untuk orang tua atau disebut surat cinta Ayah/Bunda. RPPM tersebut tercantum dalam program semester TK, serta guru mempersiapkan bahan, alat dan media yang akan digunakan pada saat melakukan kegiatan permainan seriasi lalu guru juga mempersiapkan lembar penlian anak. Setelah RPPM dan surat cinta ayah/bunda siap, maka perencanaan kedua yaitu persiapan peralatan dan bahan untuk permainan seriasi dalam mengembangkan kemampuan matematika berhitung anak. Sebelum permainan dilakukan, terlebih dahulu guru-guru melakukan diskusi bersama

mengenai peralatan dan bahan yang akan digunakan saat pembelajaran permainan seriasi.

Pelaksanaan, di kelas Al-Hakim yang dilakukan adalah mengurutkan potongan ranting pohon dari terpendek ke terpanjang dan sebaliknya, sebelumnya guru menjelaskan terkait tema, memperlihatkan potongan ranting pohon kepada anak lalu menjelaskan tentang ranting pohon, dan menjelaskan kegiatan permainan seriasi mengurutkan potongan ranting pohon, peneliti melihat dimana guru tidak langsung memberikan contoh dengan benda yang akan digunakan dalam permainan, guru menggunakan benda lain seperti benda yang ada disekitar anak untuk dijadikan contoh, pada saat itu yang di jadikan contoh ialah sebagian peserta didik sendiri dimana guru menyuruh empat orang anak dengan tinggi yang berbeda untuk berdiri didepan dan sebagian lainnya mengamati dan mengurutkan dari yang rendah ke yang tinggi, setelah mereka paham barulah guru memulai penugasan. Sedangkan dikelas An-Nur adalah mengurutkan potongan ranting pohon dari terpendek ke terpanjang dan sebaliknya, sebelumnya menjelaskan terkait tema, guru membawa lalu memperlihatkan potongan ranting pohon kepada anak dan menjelaskan tentang ranting pohon. Selanjutnya menyampaikan langkah-langkah kegiatan permainan seriasi dengan mengurutkan potongan ranting pohon, peneliti melihat dimana guru tidak langsung memberikan contoh dengan benda yang akan digunakan dalam permainan, dikelas An-Nur berbeda dengan Al-Hakim dimana Al-Hakim menggunakan contoh dari ukuran badan anak, sedangkan di An-Nur menggunakan benda yang ada didalam kelas pada saat itu benda yang digunakan adalah toples dengan ukuran yang berbeda, agar membuka pemahaman mereka sebelum penugasan, setelah semuanya paham barulah guru memulai pemberian tugas sesuai temanya hari ini.

Kegiatan tema bagian tanaman dengan sub tema ranting pohon ialah mengurutkan potongan ranting dari yang terpanjang hingga terpendek, menjumlahkan dan melakukan pengurangan, dimulai dengan guru membentuk kelompok masing-masing 2 orang anak, lalu membagikan potongan ranting yang berjumlah masing-masing anak dapat 10 potong dan anak memulainya dengan mengurutkan dari yang terpanjang hingga terpendek, setelah selesai mengurutkan guru meminta peserta didik untuk menambahkan jumlah potongan ranting pohon miliknya dengan teman sebelahnya, setelah benar melakukannya guru meminta anak untuk mengurangi jumlah ranting pohonnya dan menanyakan berapa sisa dari ranting pohon yang di kurangi. adalah mengurutkan potongan ranting pohon dari terpendek ke terpanjang dan sebaliknya, sebelumnya menjelaskan terkait tema, guru membawa lalu memperlihatkan potongan ranting pohon kepada anak dan menjelaskan tentang ranting pohon. Selanjutnya menyampaikan langkah-langkah kegiatan permainan seriasi dengan mengurutkan potongan ranting pohon, peneliti melihat dimana guru tidak langsung memberikan contoh dengan benda yang akan digunakan dalam permainan, dikelas An-Nur berbeda dengan Al-Hakim dimana Al-Hakim menggunakan contoh dari ukuran badan anak, sedangkan di An-Nur menggunakan benda yang ada didalam kelas pada saat itu benda yang digunakan adalah toples dengan ukuran yang berbeda, agar membuka pemahaman mereka sebelum penugasan, setelah semuanya paham barulah guru memulai pemberian tugas sesuai temanya hari ini.

Kegiatan tema bagian tanaman dengan sub tema ranting pohon ialah mengurutkan potongan ranting dari yang terpanjang hingga terpendek, menjumlahkan dan melakukan pengurangan, dimulai dengan guru membentuk kelompok masing-masing 2 orang anak, lalu membagikan potongan ranting yang berjumlah masing-masing anak dapat 10 potong dan anak memulainya dengan mengurutkan dari yang terpanjang hingga terpendek, setelah selesai mengurutkan guru meminta peserta didik untuk

menambahkan jumlah potongan ranting pohon miliknya dengan teman sebelahnya, setelah benar melakukannya guru meminta anak untuk mengurangi jumlah ranting pohonnya dan menanyakan berapa sisa dari ranting pohon yang di kurangi, dalam kegiatan permainan seriasi menggunakan media yang sangat beragam bisa berupa media yang ada di lingkungan sekitar maupun media dari benda-benda konkrit atau nyata.

Pelaksanaan permainan seriasi dalam mengembangkan kemampuan matematika/berhitung, dilakukan dengan permainan seriasi pada saat itu anak mengelompokkan kelopak bunga dan daun bunga setelah selesai mengurutkan atau mengelompokkan mereka menghitung dan menyebutkan bilangan dari benda yang sudah diurutkan. Berdasarkan dari yang peneliti lihat dimana sebelum memulai penugasan, guru di kelas Al-Hakim memberi contoh pengelompokan dengan menggunakan botol minum milik peserta didik, jadi guru menyuruh mereka mengumpulkan botol minum masing-masing anak dengan warna botol minum yang berbeda, lalu guru meminta agar duduk memanjang kebelakang untuk memulai mengelompokkan botol minum sesuai dengan warnanya lalu menghitung jumlah botol minum dan menghitung masing-masing dari jumlah warna botol minum, guru memberi anak waktu dalam pelaksanaannya terlihat disana mereka sangat senang sekali dalam melakukannya sampai ada yang teriak mengatakan “ayo cepat”. Setelah itu baru memasuki kegiatan penugasan dalam pelaksanaannya dimana guru membentuk anak menjadi 2 kelompok yang maju masing-masing terdapat 2 orang anak dimana berlomba melepas satu-satu kelopak bunga dan daunnya lalu mengelompokkan nya, anak menghitung masing-masing jumlah dari kelopak bunga dan daun dari bunga selanjutnya melakukan penjumlahan dan pengurangan dari kelopak dan daun bunga sepatu.

Permainan seriasi memang benar sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan matematika permulaan (berhitung) anak usia dini, karena dengan ini anak lebih mudah memahami cara berhitung secara berurutan dan mengenal urutan angka karena mereka melihat langsung dan membedakan bentuk nyata dari benda tersebut, terlihat pada saat peneliti melakukan penelitian dimana anak didik terlihat bisa membilang dari 1-20, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, melakukan oprasional penjumlahan dan pengurangan 1 sampai 20.

Evaluasi permainan seriasi dalam mengembangkan kemampuan matematika anak yang digunakan adalah recalling, guru menanyakan perasaan anak didik, mengetahui sejauh mana pemahaman mereka mengenai materi pembelajaran, menanyakan kesulitan apa yang dialami dan dirasakan saat melakukan kegiatan. Recalling ini dilakukan untuk menstimulus aspek perkembangan anak dan guru bisa menilai sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi atau kegiatan yang diberikan oleh guru. Sebagai fasilitator guru harus memberikan akses kepada anak didiknya untuk aktif dalam pembelajaran, melakukan diskusi diantara teman.

Faktor pendukung merupakan yang berperan dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini. kelengkapan sarana dan prasarana yang ada disekolah, media, alat dan bahan untuk permainan tersebut lengkap, pemahaman guru terhadap materi pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan, karena jika guru kurang dalam memahami materi maka anak pun kurang memahami pembelajaran karena itu perlu juga bisa dikatakan sebagai faktor pendukung utama dalam pembelajaran. Dengan demikian para pendidik harus mengetahui kondisi psikologi peserta didiknya, untuk mempermudah dalam kegiatan pembelajaran. Adapun faktor penghambatnya adalah terdapat beberapa anak yang tidak fokus pada saat kegiatan pembelajaran, salah satu karakteristik anak adalah memiliki fokus yang kurang. seperti pada saat guru menjelaskan terkait pelaksanaan masih ada yang tidak memperhatikan sehingga kurang

memahami perintah dari pelaksanaan permainan seriasi, dengan begitu membuat guru harus mengulang kembali penjelasan kepada anak yang tidak memperhatikan.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung merupakan yang berperan dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini. kelengkapan sarana dan prasarana yang ada disekolah, media, alat dan bahan untuk permainan tersebut lengkap, pemahaman guru terhadap materi pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan, karena jika guru kurang dalam memahami materi maka anak pun kurang memahami pembelajaran karena itu perlu juga bisa dikatakan sebagai faktor pendukung utama dalam pembelajaran. Dengan demikian para pendidik harus mengetahui kondisi psikologi peserta didiknya, untuk mempermudah dalam kegiatan pembelajaran. Adapun faktor penghambatnya adalah terdapat beberapa anak yang tidak fokus pada saat kegiatan pembelajaran, salah satu karakteristik anak adalah memiliki fokus yang kurang. seperti pada saat guru menjelaskan terkait pelaksanaan masih ada yang tidak memperhatikan sehingga kurang memahami perintah dari pelaksanaan permainan seriasi, dengan begitu membuat guru harus mengulang kembali penjelasan kepada anak yang tidak memperhatikan.

Perencanaan, sebelum melakukan pembelajaran, guru-guru membuat RPPM terlebih dahulu di TK Labbaika Selama pandemi covid tidak menggunakan RPPH hanya menggunakan RPPM dan surat pemberitahuan kegiatan anak yang di namakn surat cinta Ayah/Bunda lalu mempersiapkan lembar penilaian. RPPM memuat tema, subtema, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, dan permainan seriasi yang terencana sebagai pedoman kegiatan untuk mencapai perkembangan kemampuan matematika/berhitung, RPPM ini tercantum dalam program semester TK Labbaika. Berdasarkan uraian tersebut sesuai dengan acuan prosedur penyusunan perencanaan pembelajaran yang termuat di dalam kurikulum sekolah kemudian dikembangkan oleh masing-masing guru kelas sesuai dengan tema dan perkembangan anak.⁵ TK tersebut melakukan pembelajaran tatap muka tetapi untuk waktunya dipersingkat tidak seperti pada saat sebelum covid, jadi di TK belum membuat RPPH karena masih melihat kondisi pada saat ini, untuk surat cinta masih digunakan walaupun pembelajaran dilakukan disekolah tetapi tetap mengkonfirmasi keorang tua kegiatan yang dilakukan dan tetap mengirimkan surat cinta ini di grup WhatsApp.

Selanjutnya yang dilakukan oleh guru adalah menetapkan peralatan dan bahan yang dibutuhkan dalam melaksanakan kegiatan, dengan media yang lengkap akan menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran dan perencanaan dalam permainan seriasi sehingga pembelajaran akan lebih maksimal. Alat dan bahan yang digunakan sangat beragam seperti potongan ranting pohon, hal ini sesuai dengan rancangan kegiatan bermain di dalam sebuah buku yang berjudul bermain dan permainan anak, sebelum menentukan urutan langkah-langkah dalam bermain, maka penting bagi guru untuk menentukan terlebih dahulu bahan dan peralatan permainan.⁶

Pelaksanaan Pertama, guru menerapkan permainan seriasi dengan cara anak praktik langsung menggunakan media dari benda konkrit yang sudah dibuat dalam kesepakatan guru. Melalui praktek langsung menggunakan media dari benda konkrit diharapkan mampu menstimulus kemampuan matematika/berhitung pada peserta didik, anak akan mengamati secara langsung sehingga mudah bagi mereka untuk memahami. Berdasarkan penjelasan tersebut berkaitan dengan peneliti terdahulu Yuliani Nuraini mengatakan bahwa anak akan lebih mudah mengingat suatu benda yang dapat dilihat dan

⁵ Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), h. 15.

⁶ Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang selatan: Universitas Terbuka, 2012), h. 10.

dipegang (benda konkrit/nyata) lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam sensasi dan memori.⁷

Kedua dimana guru melakukan kegiatan sesuai dengan tema pembelajaran yang tercantum dalam program semester TK dan menetapkan permainan seriasi, penggunaan alat dan bahan. Berdasarkan penjelasan tersebut berkaitan dengan penelitian terdahulu Muhammad hasbi dan Sri Wahyuningsing yang menjelaskan bahwa kebutuhan akan permainan dan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak, lingkungan dan orang dewasa dalam hal ini orang tua, maupun pendidik perlu memfasilitasi kebutuhan mereka dengan menyediakan bagian permainan dan media yang mendukung perkembangannya.⁸ Ketiga guru melakukan kegiatan tersebut untuk mengembangkan kemampuan matematika anak dengan langkah-langkah yang sejalan dengan 7 langkah dalam permainan seriasi.

Evaluasi yang dilakukan pada akhir dari proses pembelajaran penerapan permainan seriasi dalam mengembangkan kemampuan matematika yaitu guru bertanya kembali kepada anak terkait kegiatan pembelajaran yang mereka kerjakan melalui jawaban-jawaban yang disampaikan, guru dapat mengetahui berbagai ekspresi maupun perasaan mereka pada saat permainan ini diterapkan sebagai proses pembelajaran bagi anak selanjutnya guru mengisi lembar penilaian dengan menceklis kemampuan anak berada di tingkat capaian perkembangan yang mana.

Guru sebagai tenaga profesional memiliki tanggung jawab dalam hal mendidik, mengajar, membimbing, membantu, mengarahkan, menilai dan mengevaluasi perkembangan setiap anak didik. Guru juga merupakan faktor penentu dalam pendidikan dan pembelajaran karena memegang peranan penting dalam setiap proses pembelajaran.⁹

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, melalui wawancara maka diperoleh hasil pengolahan data secara kekeluargaan, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa implementasi permainan seriasi dalam mengembangkan kemampuan matematika anak kelompok usia 5-6 tahun di TK Labbaika Samarinda Seberang, dilakukan 3 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi faktor pendukung dan faktor penghambat, dengan deskripsi sebagai berikut:

Penerapan permainan seriasi di TK tersebut meliputi; a) perencanaan, permainan seriasi diawali dengan mempersiapkan RPPM dan surat pemberitahuan kegiatan pembelajaran anak yang di namakan surat cinta Ayah/Bunda dan untuk penilaian tetap menggunakan penilaian harian lalu guru mempersiapkan alat dan bahan. b) pelaksanaan, guru menjelaskan kepada anak terkait langkah-langkah permainan seriasi dalam mengembangkan kemampuan matematika anak dilakukan dengan menggunakan media yang sangat beragam bisa berupa dari benda-benda konkrit atau nyata, seperti potongan ranting pohon, bunga sepatu, botol minum dan lain-lain, c) evaluasi, hasil pembelajaran dilakukan dengan guru melakukan tanya jawab kepada anak, guru bertanya kepada anak terkait kesulitan-kesulitan apa saja yang ditemui pada saat melakukan permainan seriasi selanjutnya guru menilai dan mengevaluasi setiap perkembangan anak, guru menggunakan lembar penilaian yang diisi dengan menceklis kemampuan anak berada di tingkat capaian perkembangan yang mana. Faktor pendukung dalam pelaksanaannya yaitu sarana prasarana dan fasilitator sedangkan faktor penghambat adalah keadaan anak didik.

⁷ Melia Dwi Widayanti, "Peningkatan Kemampuan Seriasi Ukuran Melalui Penggunaan Media Benda Konkret Pada Kelompok A" dalam *Journal Pendidikan Guru Pendidikan AUD*, Vol. 5, No. 2, (2016): h. 221.

⁸ Muhammad Hasbi dan Sri Wahyuningsing, *Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kemendikbut, 2020), h. 2.

⁹ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Yogyakarta: PT Remaja Rosda Karya, 2004), h. 9.

Referensi

- Ahmad, Saghir dkk. "Play and Cognitive Development Formal Operational Perspektif of Piaget's Theory". *Journal of Education and Practice*, No. 7, Vol. 28, (2016).
- Beaty, Janic J. *Observasi Development of The Young Child*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), h. 273.
- Mu'min, Siti Aisyah. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget". *Journal Al-Ta'dib*. No. 1, Vol. 6, (2013).
- Masitoh. *Strategi Pembelajaran TK*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), h. 15.
- Montolalu. *Bermain dan Permainan Anak*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2012), h. 10.
- Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional*. (Yogyakarta: PT Remaja Rosda Karya, 2004), h. 9.
- Syamsudin, Amir. *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun*. (Jakarta: Kemendikbud, 2014), h. 6.
- Widayanti, Melia Dwi. "Peningkatan Kemampuan Seriasi Ukuran Melalui Penggunaan Media Benda Konkrit Pada Kelompok A". *Journal Pendidikan Guru Pendidikan AUD*. No. 2. Vol. 5. 2016.
- Wahyuningsing, Sri dan Muhammad Hasbi. *Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kemendikbud, 2020), h. 2.