

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA GRAFIK MELALUI MEDIA PING-PONG BALL CHART PADA ANAK USIA DINI DI ERA PANDEMI

Niken Ayu Nila Ariani, Naili Rohmah

TK Islam Nurul Amin Ngabul, Kabupaten Jepara, Indonesia

e-mail: *nikenayunilaariani@gmail.com

Abstrak. Di masa pandemi, dengan ditiadakannya pembelajaran tatap muka anak menjadi kurang memiliki pengetahuan. Lebih-lebih mengenai pengetahuan konsep grafik. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca grafik pada anak usia dini di era pandemi menggunakan bantuan media Ping-pong Ball Chart. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data yang dipakai adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi karena dapat menggambarkan keadaan yang akurat. Berdasarkan hasil penelitian, pada hari pertama belum terlihat adanya perubahan pada kemampuan anak dalam membaca grafik. Dimana anak membaca tidak sesuai dengan apa yang ia lihat dan ada anak yang sama sekali tidak mampu menyimpulkan apa yang ia lihat. Pada proses pembelajaran di hari kedua dan ketiga setelah guru melakukan pembelajaran menggunakan media Ping-pong Ball Chart anak sudah mengalami peningkatan dalam membaca grafik, terdapat 4 siswa yang meningkat drastis kemampuan dalam membaca grafik.

Keywords : Ball, Chart, Grafik,, pandemi, Ping-pong

Abstract. During the pandemic, with the elimination of face-to-face learning, children become less knowledgeable. More about learning graphic concepts. The purpose of this research is to improve the ability to read charts in early childhood in the pandemic era using the Ping-pong Ball Chart media. This research uses descriptive qualitative method. Data collection methods used are interviews, observation, and documentation because they can describe the situation accurately. Based on the results of the study, on the first day there was no change in the child's ability to read graphs. Where child not reads according to what he sees. there are children who are not at all able to conclude what he sees. In the learning process on the second and third day after the teacher conducted learning using the Ping-pong Ball Chart media, the children had experienced an increase in reading graphs, there were 4 students who drastically increased their ability to read graphs.

Keywords: Ball, Chart, Graph, Pandemic, Ping-pong

PENDAHULUAN

Pada akhir-akhir ini, kasus Covid-19 sangat marak diperbincangkan di Negara-negara, khususnya dinegara Indonesia. Dengan adanya Covid-19, pemerintah melarang masyarakat untuk berkerumun dan bersosialisasi, masjid ditutup, dan sekolah-sekolah diliburkan atau belajar secara daring. Tidak hanya masyarakat saja yang menjadi korban, anak-anak juga menjadi imbas dari permasalahan yang sedang marak diperbincangkan di negara Indonesia. Dengan adanya PPKM dan sejenisnya, menuntut anak harus belajar di rumah dan tidak melakukan sosialisasi dengan teman-temannya. Hal ini menyebabkan anak menjadi minim pengetahuan dan membuat anak cenderung introvert.

Pada permendikbud RI ditegaskan bahwa pendidik PAUD adalah profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan, proses pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini (Permendikbud RI No. 137 tahun 2014). Pendidik PAUD sebagai seorang pembimbing harus merumuskan tujuan secara jelas, menggunakan petunjuk perjalanan, serta menilai kelancaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Hal tersebut didasari dengan kerjasama yang baik antara pendidik dengan peserta didik. Dengan begitu, selama adanya pandemi guru dituntut harus bekerja secara ekstra, pikiran diperas sedemikian rupa untuk mencerdaskan anak bangsa supaya tidak mati akan ilmu.

Temuan neurosains mengungkapkan bahwa ketika masih bayi, anak memiliki sel sel otak yang berjumlah sekitar 100 miliar, tetapi belum saling berhubungan (Suyadi, 2013). Sedangkan ketika umur 3 tahun, sel otak telah membentuk sekitar 1000 triliun jaringan sinapsis. Sinapsis yang jarang digunakan akan mati dengan sendirinya, sedangkan sinapsis yang sering digunakan akan lebih kuat dan permanen. Dengan begitu, anak harus selalu diberikan stimulus atau rangsangan supaya dapat melahirkan sambungan baru dan memperkuat sambungan yang sudah ada. Semakin banyaknya dan semakin kuat sinapsis tersebut akan menjadikan otak berfungsi secara optimal. Semakin kuat jaringan sel otak anak secara otomatis akan memacu semua aspek-aspek perkembangan anak. Sebaliknya, jika anak tidak diberikan stimulus maka sel otak anak akan berangsur-angsur mati atau tidak dapat berfungsi secara optimal.

Anak usia dini merupakan anak yang sedang berada pada usia 0-6 tahun. Menurut E. Mulyasa (E. Mulyasa, 2014) anak usia dini mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga disbanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya tengah berlangsung sangat luar biasa. Pada usia tersebut, anak mengalami fase kehidupan yang sangat unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, berkesinambungan, dan bertahap. Menurut *National Association for The Education of Young Childer*, anak usia dini berada pada di rentang usia 0 sampai 8 tahun yang tengah berada pada pendidikan di Taman Penitipan Anak, Pendidikan Pra Sekolah, Taman Kanak-kanak, dan Sekolah Dasar. Di Negara Indonesia, rentang anak usia dini adalah usia 0 sampai 6 tahun. Hal ini telah tertuang dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 28 ayat 1.

Tidak semua Negara di dunia memiliki pandangan yang sama terkait dengan rentang pada anak usia dini. Ada yang memandang bahwa rentang usia anak usia dini adalah 0 sampai 8 tahun. Pada masa usia Anak Usia Dini perkembangan yang dilalui anak masing-masing berbeda antara satu dengan yang lainnya. Perkembangan tersebut ada yang normal dan tidak normal. Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang tinggi serta memiliki daya ingat yang tinggi pula. Jadi perlu adanya untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan dan pertumbuhan anak dengan berbagai cara. Anak usia dini yang sedang mengalami tumbuh kembang memiliki beberapa karakteristik, yakni : 1. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, 2. menjadi pribadi yang unik, 3. Gemar berimajinasi dan berfantasi, 4. Memiliki daya konsentrasi yang rendah, 5. belum mampu menggambarkan sesuatu yang abstrak.

Pembelajaran yang diajarkan kepada anak usia dini tidak hanya pembelajaran agama dan bahasa saja. Melainkan, pembelajaran matematika juga perlu diajarkan. Matematika adalah sebuah ilmu yang deduktif, bahasa, seni, dan ilmu tentang suatu struktur yang terorganisir dan ilmu tentang pola dan hubungan. Matematika memiliki fungsi yakni mengembangkan kemampuan anak

usia dini dalam berhitung, mengukur, dan memberikan suatu gagasan melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan dari matematika, diagram, grafik atau table. Tujuan dari pembelajaran matematika pada anak usia dini adalah :

1. Melatih anak dalam bernalar
2. Mengembangkan kreativitas anak yang melibatkan imajinatif
3. Mengembangkan kemampuan anak memecahkan masalah
4. Mengembangkan pikiran anak dalam menyampaikan sebuah informasi melalui pembicaraan lisan, grafik, data dalam menjelaskan sebuah gagasan

Pembelajaran matematika memiliki beberapa cabang yang dapat dikenalkan kepada anak usia dini, diantaranya adalah : 1. Memilih atau membandingkan, 2. Menghitung, 3. klasifikasi, 4. angka, 5. pengukuran, 6. geometri, 7. grafik, 8. pola, 9. pemecahan masalah. Salah satu dari cabang matematika adalah grafik. Pembelajaran tentang grafik perlu diajarkan kepada anak usia dini. Anak usia dini mungkin sama sekali belum mengenal apa itu grafik, bagaimana grafik, dan buat apa grafik. Sehingga, pembelajaran grafik perlu dikenalkan kepada anak dengan cara yang paling mudah. Grafik adalah pengenalan grafik pada cabang matematika sangat diperlukan karena dapat membantu anak dalam mengembangkan korespondensi menghitung, membilang, operasi bilangan dan penyampaian informasi. Selain itu, kata-kata yang digunakan dalam media pengenalan grafik dapat membantu keterampilan anak dalam berbahasa, bekerja sama dan bersosialisasi dengan temannya. Sedangkan menurut Ronald (2006) menyatakan bahwa grafik adalah ilmu yang berkaitan menggunakan data yang terdapat disekitar anak yang dikumpulkan, ditabulasi, digolong-golongkan sebagai akibatnya bisa menaruh berita yang berarti tentang suatu perkara atau gejala. Atau metode ilmiah buat menyusun, meringkas, menyajikan & menganalisis data, sebagai akibatnya bisa ditarik suatu konklusi yang sah & bisa dibentuk keputusan yang lumrah dari data tadi. Selain itu grafik merupakan bagian berdasarkan matematika yang secara spesifik mengungkapkan cara-cara pengumpulan, analisis & penafsiran data.

Dengan adanya permasalahan tersebut, perlu adanya media yang dapat menunjang pembelajaran grafik. Menurut khadijah (Khadijah, 2016), media merupakan

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan dari pengirim sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan minat serta perhatian anak usia dini. Dengan demikian, dalam upaya memberikan stimulus pada anak, seorang guru dapat memberikan stimulus ketika berada disekolah dengan menggunakan bantuan media. Karena pada dasarnya anak lebih suka belajar dengan bermain. Dalam pembelajaran matematika, terkadang anak sulit dalam memahami konsep matematika. Sehingga konsep matematika perlu dikenalkan pada anak sejak dini dari hal yang sederhana terlebih dulu menggunakan benda-benda yang kongkrit atau riil sebagai visualisasinya.

Media yang dapat digunakan adalah media Ping-pong ball chart. Media ini sangat mendukung dalam pembelajaran anak usia dini terkait pembelajaran grafik karena tentunya tidak membahayakan anak usia dini dan sangat mendukung dalam proses pembelajaran. Media ini menggunakan bola ping-pong yang termasuk bola kecil. Dengan menggunakan bola kecil secara tidak langsung dapat melatih motorik anak disamping untuk media pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran menggunakan media Ping-pong Ball chart dapat mengasah otak anak untuk berfikir memasukkan jumlah bola supaya dapat membentuk suatu grafik.

Dengan menggunakan media Ping-pong Ball Chart, anak lebih tertantang untuk bereksperimen. Menurut anak usia dini media ini adalah hal yang baru dan unik. Media ping-pong ball chart dapat membuat Anak lebih aktif dalam pembelajaran. anak dapat mempraktikkan cara menyusun bola supaya dapat menjadi sebuah grafik. Anak juga dilatih untuk menalar,berfikir kreatif, dan memecahkan sebuah masalah. Media ping-pong ball chart ini memiliki manfaat yang banyak jika diaplikasikan dalam sebuah pembelajaran di TK.

Dengan menggunakan media ping-pong ball chart, seorang guru dapat mengenalkan matematika cabang grafik dengan jelas dan mudah. Guru dapat menyampaikan materi grafik dengan mengaplikasikan media ini dengan menggunakan bahasa yang mudah difahami oleh anak. Guru dapat menjelaskan dan mengajarkan matematika tentang grafik dengan secara langsung mempraktikkannya. Serta, guru memiliki bahan pembelajaran yang bervariasi yang tidak menyebabkan anak cepat bosan dalam belajar karena pada hakikatnya anak suka belajar dengan bermain.

Media Ping-pong Ball Chart yang dirancang layak untuk diangkat dan digunakan di sekolah-sekolah tentunya di Taman Kanak-kanak maupun lembaga yang sederajat. Karena media Ping-pong Ball Chart memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, media ping-pong ball chart juga dapat menstimulus berbagai aspek anak usia dini yang harus dikembangkan.

Tujuan dilakukannya penelitian yakni untuk mengembangkan membaca grafik pada anak usia dini. Untuk itu, dalam meningkatkan kemampuan membaca grafik pada anak usia dini perlu menggunakan media yang dapat menarik anak untuk mempelajarinya. Membaca adalah suatu interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis atau tercetak. Menurut Adiyati (rahmawati, 2014) mengajarkan membaca pada anak usia dini harus menyenangkan tidak tertekan. Membaca bagi anak merupakan suatu pemula dimana dapat dikatakan bahwa kemampuan awal yang dilewati seorang anak dalam proses menguasai kemampuan membaca secara menyeluruh, membaca terkadang didapat oleh anak ketika usia 4-6 tahun. Jadi dapat dikatakan, membaca adalah suatu keterampilan seseorang dalam berbahasa, bertujuan, proses yang aktif, serta sesuatu yang memerlukan strategi tertentu sesuai dengan tujuan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif metode deskriptif. Menurut nawawi (Sugiyono, 2012) pendekatan kualitatif adalah suatu keadaan yang objektif yang dituliskan berdasarkan fakta kemudian diambil kesimpulan umumnya. Dalam pendekatan kualitatif deskriptif seorang penulis terlibat secara langsung dengan subjek penulisan.

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumah Bapak Erwanto. Tepatnya di desa Ngabul Jokosari, kecamatan Tahunan , kabupaten Jepara. Untuk memperoleh hasil penelitian yang baik dan akurat, peneliti melaksanakan penelitian selama 3 hari sampai memperoleh data yang di butuhkan. Subjek pada penelitian ini merupakan anak yang sedang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 6 anak diantaranya 3 laki-laki dan 3 perempuan

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk

mengumpulkan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian, dengan cara melihat mendengarkan suatu objek peneliti berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya. Dokumentasi dilakukan untuk mencatat informasi penting berupa teks, foto, maupun gambar. Sedangkan wawancara dilakukan secara informal untuk menggali informasi yang sedang dibutuhkan dengan cara melakukan tanya jawab terhadap responden dan ibu dari responden.

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu kamera, pensil, bolpoin, buku. Camera digunakan untuk memfoto kejadian penting, sedangkan pensil, bolpoin, buku, dan buku untuk menuliskan atau menggambarkan informasi data.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis dari model Miles dan Huberman. Dengan teknik sebagai berikut :

1. Mengumpulkan data informasi yang dibutuhkan dan merangkum (Reduksi data)
2. Mengidentifikasi masalah yang ada serta menganalisis secara mendalam dalam bentuk teks naratif dan table (Penyajian data)
3. Menarik kesimpulan. Serta, memberikan rekomendasi atas implementasi yang telah dibuat untuk diterapkan pada anak.

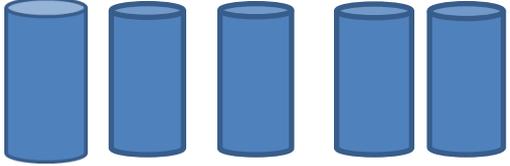
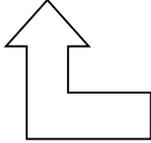
BAHAN DAN ALAT

Bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan media yang digunakan dalam melakukan sebuah penelitian ini adalah sebagai berikut : Mika, Papan triplek, Gunting. Lem. Bola pingpong, Cat, Stereform, Kertas, Bolpoin, dan Kain flannel

DESAIN ALAT BESERTA KINERJA

Desain alat dalam media Ping-pong ball chart dijabarkan sebagai berikut :

Table 1. Desain alat dan kinerja

Kinerja	Desain
Tabung terbuat dari mika ini digunakan untuk meletakkan bola pin-pong supaya bola pompon bisa runtut keatas, tidak tersebar.	
Ada banyak bola ping-pong yang digunakan untuk menunjukkan grafik yang di harapkan dengan cara memasukkan kedalam tabung mika	
Papan berbentuk “L” berguna untuk meletakkan tabung mika dan supaya lebih menarik. Papan ini dihias sesuai dengan tema yaitu GRAFIK.	
Kartu angka digunakan untuk arahan berapa banyak anak memasukkan bola kedalam tabung mika dengan secara acak supaya dapat membentuk grafik sesuai yang diharapkan.	

Penggunaan media ping-pong ball chart dilakukan oleh anak itu sendiri. Dimana seorang anak mengambil bola ping-pong. Kemudian, bola ping-pong yang sudah diambil oleh anak dimasukkan kedalam tabung mika sesuai kartu angka yang ada didepan tabung mika. Misal di depan tabung ada angka 5 maka anak memasukkan bola pingpong sebanyak 5 sesuai warna bola, begitu seterusnya. Jika sudah anak belajar membaca grafik didepannya dengan cara menyebutkan warna lebih tinggi dari warna yang satunya. Missal warna merah lebih tinggi dari warna kuning, warna kuning lebih rendah dari warna hijau. Begitu seterusnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Subjek pada penelitian ini merupakan anak yang sedang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 6 anak diantaranya 3 laki-laki dan 3 perempuan. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, diperoleh hasil sebagai berikut :

Siklus 1

Table 2. Hasil penelitian

Anak	Hasil
Anak A	★
Anak B	★
Anak C	★
Anak D	★
Anak E	★
Anak F	

Pada siklus 1 hal yang dilakukan yaitu mengobservasi anak dengan melakukan pembelajaran menggunakan media pingpong ball chart. Berdasarkan table yang sudah dipaparkan dapat difahami bahwa rata-rata anak belum bisa membaca grafik yang mereka buat menggunakan media Ping-pong Ball Chart. Pada table tersebut menunjukkan bahwa anak hanya mendapat 1 point yang mana berarti anak memang belum mampu membaca grafik. Berdasarkan observasi dihari pertama, anak-anak hanya dapat membaca tidak sesuai dengan apa yang ia lihat dan juga ada anak yang sama sekali tidak dapat mengatakan apa yang ia lihat.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran membaca grafik menggunakan media pingpong ball chart pada hari pertama belum terlihat adanya perubahan pada kemampuan anak dalam membaca grafik. Oleh karena itu perlu adanya pelaksanaan siklus berikutnya untuk mencapai tujuan.

Siklus 2

Table 3. Hasil penelitian

Anak	Hasil
Anak A	★ ★ ★
Anak B	★ ★ ★
Anak C	★ ★ ★
Anak D	★ ★ ★
Anak E	★ ★ ★
Anak F	★ ★

Table pada siklus kedua menunjukkan bahwa anak sudah mengalami sebuah peningkatan dalam kemampuan membaca grafik. Anak A, B, D, dan E kemampuan dalam membaca grafik nya sangat meningkat dengan tinggi. terdapat hanya satu anak yang peningkatannya belum maksimal. Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran dihari ke 2 setelah guru melaakukan pembelajaran menggunakan media ping-pong Ball Chart. Anak terlihat mengalami perkembangan dalam kemampuan membaca grafik. Terdapat 5 anak yang mengalami peningkatan yang luarbiasa dalam kemampuan membaca grafiknya, hanya ada 1 anak yang belum maksimal dalam membaca grafik. Pada hari terakhir penelitian, rata-rata semua anak sudah mencapai kemampuan membaca grafik yang maksimal. Dimana anak yang awal mula tidak bisa menjadi bisa.

Oleh karena itu, penelitian dihentikan karena sudah mendapatkan hasil yang maksimal dimana rata-rata anak kemampuan dalam membaca grafik melalui media ping-pong ball chart sudah meningkat.

Menurut Suyadi (2010) salah satu prinsip pokok dalam Pendidikan Anak Usia Dini bahwa lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan, sekaligus menantang dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain. hal yang serupa juga diungkapkan oleh Zosh (Zosh et al., (2017) bahwa pembelajaran yang diberikan pada anak usia dini menggunakan metode playful learning yaitu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan. Maka dari itu

sangat penting bagi guru untuk membuat media yang menarik dan menyenangkan sehingga anak dalam belajar khususnya matematika lebih antusias dan bersemangat.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa anak usia dini memiliki kemampuan mengingat yang sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan adanya anak yang diajari satu dua kali langsung memahami dan ingat. Meningkatkan kemampuan membaca grafik melalui Media ping-pong ball chart pada anak usia dini menghasilkan hasil yang sesuai tujuan. Awal mula anak yang tidak bisa dan tidak tahu mengenai grafik, setelah diberikan pembelajaran tersebut anak-anak berangsur faham dan bisa. Lebih-lebih anak dapat membaca grafik dengan sendiri tanpa bantuan seorang guru. Dimana dapat dilihat dari hasil penelitian yang mana ketika pada siklus 1 bahwa rata-rata anak belum bisa membaca grafik yang mereka buat menggunakan media Ping-pong Ball Chart. Pada table tersebut menunjukkan bahwa anak hanya mendapat 1 point yang mana berarti anak memang belum mampu membaca grafik. Berdasarkan observasi dihari pertama, anak-anak hanya dapat membaca tidak sesuai dengan apa yang ia lihat dan juga ada anak yang sama sekali tidak dapat mengatakan apa yang ia lihat.

Kemudian, dilakukan penelitian lebih lanjut menghasilkan hasil yang sangat memuaskan dimana Anak A, B, D, dan E kemampuan dalam membaca grafik nya sangat meningkat dengan tinggi. terdapat hanya satu anak yang peningkatannya belum maksimal. Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran dihari ke 2 setelah guru melaakukan pembelajaran menggunakan media ping-pong Ball Chart. Anak terlihat mengalami perkembangan dalam kemampuan membaca grafik. Terdapat 5 anak yang mengalami peningkatan yang luar biasa dalam kemampuan membaca grafiknya, hanya ada 1 anak yang belum maksimal dalam membaca grafik. Pada hari terakhir penelitian, rata-rata semua anak sudah mencapai kemampuan membaca grafik yang maksimal. Dimana anak yang awal mula tidak bisa menjadi bisa.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di rumah bapak erwanto peneliti menemukan masalah yang terjadi pada anak usia 5-6 tahun, antara lain: 1. Anak belum bisa mengelompokkan warna bola yang sejenis, hal ini terlihat saat guru meminta anak untuk mencari beberapa warna bola yang

sama, contohnya bola warna biru dengan biru. 2. . Anak belum mampu membandingkan banyak sedikit benda dari grafik hal ini. 3. Anak belum mampu mengurutkan jumlah bola dari yang terbanyak hingga yang sedikit, anak belum berkembang dalam mengenal grafik karena kurangnya pengembangan media atau alat permainan edukatif dalam pembelajaran, sehingga anak kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Tujuan dari pelaksanaan penelitian mengenai keterampilan membaca grafik pada anak usia yaitu meningkatkan kemampuan membaca grafik pada anak usia dini menggunakan media ping-pong ball chart yang mampu menghasilkan hasil yang baik. Dalam pelaksanaan penelitian ada beberapa tahapan-tahapan pelaksanaan sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pada tahap ini, guru mengidentifikasi masalah yang dihadapi anak. Menetapkan metode atau teknik yang digunakan. Kemudian, menyiapkan bahan yang digunakan. Bahan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Bahan untuk meneliti : Pensil, Kertas, kamera
2. Bahan untuk menstimulus : media ping-pong ball chart

b. Pelaksanaan

Sebagai guru harus mampu mendorong anak untuk merasa aman dan tertarik untuk bermain media ping-pong ball chart . Pada tahap pelaksanaan penelitian, yang pertama dilakukan yaitu pendekatan. Pada tahap pendekatan, terdiri dari empat langkah, yakni : pemanasan, tindakan, berbagi dan berdialog. Pada tahap pemanasan, guru memulai dengan latihan pemanasan yakni menggunakan selembar kertas. Guru menggunakan pena berwarna untuk mencoba memberikan gambaran mengenai grafik. kemudian, guru mencontohkan cara bermain dari media ping-pong ball chart. Dalam langkah tindakan, guru menuntun anak untuk melakukan hal yang sama yang telah dicontohkan oleh guru. Setelah selesai, guru menjelaskan dan mengajarkan cara membaca grafik yang benar secara perlahan dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh seorang anak. anak mencobanya sendiri dan mencoba untuk membaca grafik dengan bantuan guru

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian mengenai kemampuan membaca grafik melalui media Ping-pong Ball Chart mengalami sedikit hambatan atau kendala. Hambatan tersebut yakni guru perlu mengulang-ulang dalam mempraktikkan permainan media ping-pong ball chart karena ada anak yang belum terlalu paham. Kendala yang kedua yaitu anak masih sulit menyampaikan informasi terkait grafik yang telah ia bikin tanpa bantuan angka.

Jadi dapat dikatakan bahwa penelitian yang menggunakan media ping-pong ball chart ditemukan hasil yang sesuai dengan harapan. meskipun dalam pelaksanaan terjadi hambatan. tetapi, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ping-pong ball chart berjalan dengan lancar. Hal ini sejalan dengan rekomendasi penelitian yang dilakukan oleh Dwi Septina Rahayu Putri, Yosfan Azwandi, dan Marlina yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Membaca Grafik Melalui Grafik Timbul Pada Anak Tunanetra Kelas XI SMAN 2 PAINAN”

KESIMPULAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan. Berdasarkan hasil penelitian, media Ping-pong Ball Chart dapat menghasilkan hasil sesuai tujuan. Dimana pembelajaran grafik menggunakan media Ping-pong Ball Chart dapat meningkatkan kemampuan membaca grafik pada anak usia dini. Pada penelitian di hari pertama memang kemampuan anak dalam membaca grafik sangat kurang. Hal ini dikarenakan anak belum bisa mengelompokkan warna bola yang sejenis, hal ini terlihat saat guru meminta anak untuk mencari beberapa warna bola yang sama, Anak belum mampu membandingkan banyak sedikit benda dari grafik hal ini, dan anak belum mampu mengurutkan jumlah bola dari yang terbanyak hingga yang sedikit. Tetapi, begitu dilakukan penelitian lebih lanjut anak mengalami peningkatan yang tinggi dalam kemampuan membaca grafik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada semua pihak yang telah berperan pada penelitian meningkatkan kemampuan membaca grafik melalui media pingpong ballchart kepada anak usia dini sehingga pelaksanaan penelitian ini dapat berjalan lancar dan menghasilkan hasil yang sesuai harapan

DAFTAR PUSTAKA

- Ardy Wiyani, Novan. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dini. Journal Studi Gender dan Anak. Volume 1 No 2. Hal. 45-55. <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/psj/article/view/675> Tanggal Akses 5 juli 2021
- Fadhilah. 2015. Media Pembelajaran Yang Cocok Bagi Anak-Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak. Journal Studi Pemikiran, Riset dan Pengembangan Pendidikan Islam. Volume 4 No 2. Hal 21-40 <http://www.ojs.serambimekkah.ac.id/tarbawi/article/view/1246> Tanggal Akses 4 Juli 2021
- Febrialismanto, Hukmi, dkk. 2020. Pengembangan Media Trackball Untuk Kemampuan
- Fitria, Analisa. 2013. Mengenalkan dan Membelajarkan Matematika Pada Anak Usia
- Gilang Fahrudin, Achmad dkk. 2018. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika
- Marisca, Elsa dkk. 2019. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk
- Marlina, dkk. 2014. Meningkatkan Keterampilan Membaca Grafik Melalui Grafik Timbul Pada Anak Tunanetra Kelas XI SMAN 2 PAINAN. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Volume 3 No 3. Hal 546-557. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/3877> Tanggal Akses 5 Juli 2021
- Melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. Journal Ilmiah Pendidikan Matematika. Volume 1 No 1. Hal. 14-20. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya/article/view/2280/> Tanggal akses 4 Juli 2021

Mengenal Grafik Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran. Volume 3 No 2. Hal 180-188.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/1215>
Tanggal Akses 5 Juli 2021

Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Matematika (PTK Pada Siswa Kelas VA SDN 71 Kota Bengkulu). Journal Triadik. Volume 18 No 1. Hal. 16-24.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/triadik/article/viewFile/11162/5561>
Tanggal akses 4 Juli 2021

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyadi, dkk. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung :Rosda Karya.

Ulfah, Maulidya dan Suyadi. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Rosda Karya.

