



PEMBELAJARAN KONSEP MATEMATIKA PERMULAAN MELALUI MEDIA EDUKATIF ANAK USIA 4-5 TAHUN

**Tsabita Nuha Mumtaza*, Zaskia Khoirul Nikmah, Maisah, Yuni Dwi Suryani,
Windi Dwi Andika**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya, Indonesia

Corresponding author: windiandika@fkip.unsri.ac.id

ABSTRAK

Guru di PAUD Tunas Mulia memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu anak memahami konsep matematika awal secara lebih mudah. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi media yang digunakan dalam pembelajaran matematika di PAUD dengan pendekatan kualitatif studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan secara berkelanjutan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Penelitian dilakukan di PAUD Tunas Mulia, Desa Tunas Aur, Indralaya. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat menstimulasi kemampuan kognitif seperti pengenalan angka dan pola pikir logis. Peran guru yang aktif dan responsif serta pemberian motivasi terbukti mendukung keterlibatan anak dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: matematika permulaan; media edukatif; usia 4-5 tahun

ABSTRACT

Teachers at PAUD Tunas Mulia utilize instructional media to help children understand early math concepts more easily. This study aims to identify the media used in mathematics learning at PAUD through a qualitative case study approach. Data were collected through in-depth interviews, observations, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing conducted continuously. Data validity was strengthened through triangulation of sources, techniques, and time. The study was conducted at PAUD Tunas Mulia, Tunas Aur Village, Indralaya. The results show that the use of concrete media appropriate to the child's developmental stage can stimulate cognitive abilities such as number recognition and logical thinking. Active and responsive teacher involvement, along with motivation, was found to support children's engagement and create enjoyable and meaningful learning experiences.

Keywords: early math; educational media; 4-5 years old

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu paling mendasar dalam kehidupan manusia dan hingga kini terus berkembang seiring dengan tuntutan zaman. Namun, matematika masih sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan kurang menyenangkan oleh sebagian pelajar di Indonesia (Puspitasari et al., 2023). Berdasarkan data dari *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD), tingkat literasi matematika di Indonesia tergolong rendah. Dalam *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, skor literasi matematika Indonesia hanya mencapai angka 366 dan menempati peringkat ke-60 secara global. Sebagai perbandingan, peringkat pertama diduduki oleh Singapura menempati dengan skor 575. Kondisi ini mencerminkan rendahnya pemahaman dan apresiasi terhadap pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari. Banyak pelajar di Indonesia belum melihat relevansi pembelajaran matematika dalam konteks praktis dan

cenderung memandangnya sekadar sebagai tuntutan akademis (Yulianasari et al., 2023). Selain itu, sebagian orang tua masih beranggapan bahwa matematika belum sesuai diajarkan kepada anak usia dini karena dinilai terlalu sulit. Padahal, menurut Mukhlisin & Lestari (2023), matematika dapat dikenalkan sejak dini melalui pengalaman sehari-hari di lingkungan keluarga, seperti menuangkan air ke beberapa wadah, membagikan makanan kepada teman atau anggota keluarga, serta bertepuk tangan mengikuti irama. Aktivitas sederhana ini dapat menjadi dasar pengenalan konsep matematika secara menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Keberhasilan pendidikan anak dapat ditinjau dari proses pembelajaran yang melibatkan peran guru, sumber belajar, dan peserta didik secara terpadu. Dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, dengan penekanan pada peran pendidik serta pemanfaatan sumber belajar yang relevan. Anak usia 4-5 tahun berada pada masa keemasan (*golden age*), yaitu periode ketika mereka memiliki energi tinggi dan rasa ingin tahu yang besar. Pembelajaran yang sesuai pada tahap ini berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak, termasuk kemampuan berhitung yang berkaitan dengan logika dan penalaran. Pengenalan konsep dasar matematika seperti angka dan operasi hitung sejak usia dini membantu membentuk pemahaman awal anak mengenai bilangan, ukuran, dan ruang, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis (Mutamimah et al., 2022). Salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan matematika permulaan adalah cangkir plastik. Media ini memungkinkan anak menghitung dan menyusun cangkir untuk membentuk menara sesuai dengan tema pembelajaran. Penggunaan media yang tepat tidak hanya meningkatkan minat anak, tetapi juga mempermudah mereka dalam memahami konsep matematika secara menyenangkan dan kontekstual. Oleh karena itu, pendidik perlu memilih media yang tepat untuk mendukung perkembangan kognitif anak di usia dini. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan permainan mengelompokkan bola warna-warni di piring kertas berdasarkan angka yang tertera. Anak-anak kemudian menghitung jumlah bola dalam setiap kelompok dan membandingkannya dengan angka pada piring, yang dapat meningkatkan kemampuan klasifikasi pra-matematika mereka (Ashari et al., 2023).

Bermain merupakan dunia anak, terutama pada usia dini. Pada tahap ini, anak sangat membutuhkan alat permainan untuk mendukung perkembangan kemampuannya, sesuai dengan apa yang mereka lihat dan alami dalam kehidupan sehari-hari. Alat permainan sebagai media edukatif merupakan jenis media yang dirancang sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi pembelajaran, merangsang perkembangan dan kemampuan anak, serta menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi anak usia dini. Permainan juga merupakan salah satu cara yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak, karena mereka cenderung lebih terlibat secara aktif dalam aktivitas bermain (Fajar & Zega, 2023). Alat permainan edukatif merupakan media berbasis sistem, yang berarti bahwa media ini merupakan suatu proses terstruktur dan sinergis yang menggabungkan berbagai komponen seperti materi kegiatan, proses didaktik, dan pengelompokan anak. Dengan demikian, alat permainan edukatif adalah permainan yang dirancang secara sengaja dengan mempertimbangkan aspek pendidikan dan digunakan untuk memenuhi naluri bermain anak (Fatimah et al., 2023).

Dalam pembelajaran matematika, salah satu tantangan utama adalah menyajikan konsep-konsep yang kompleks secara efektif. Untuk mengatasi hal tersebut,

penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam memahami konsep-konsep matematika yang sulit. Melalui aktivitas seperti menyusun benda, mengenal angka, dan memahami jumlah, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, serta mengenali pola. Pendekatan belajar sambil bermain yang mengintegrasikan konsep matematika ke dalam aktivitas sehari-hari terbukti efektif dalam menanamkan pemahaman yang kuat dan sikap positif terhadap matematika (Maulida & Kaidaro, 2022).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Salah satu fokus utama PAUD adalah mengenalkan dasar-dasar matematika, seperti berhitung dan pengenalan angka, melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan (Widiyastuti & Hermawan, 2022). Untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman anak, guru di PAUD Tunas Mulia menerapkan pendekatan kreatif dengan menggabungkan permainan fisik dan lagu. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan minat anak dalam pembelajaran matematika. Salah satu inovasi yang diharapkan efektif adalah pendekatan bermain berbasis buku, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan cerita dan aktivitas interaktif untuk menarik perhatian anak. Diharapkan, pendekatan ini mampu meningkatkan ketertarikan anak terhadap konsep matematika sejak dini. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan metode pengajaran matematika yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Gunawan et al., 2024).

Implementasi pembelajaran matematika di PAUD Tunas Mulia dilaksanakan melalui metode bermain dengan memanfaatkan media konkret dan aktivitas fisik. Anak-anak dilibatkan dalam berbagai kegiatan, seperti menyusun cangkir berdasarkan ukuran, mengelompokkan bola sesuai warna dan jumlah, serta mencocokkan angka dengan jumlah balok. Berdasarkan hasil observasi, pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan konsentrasi, partisipasi aktif, serta kemampuan anak dalam mengenali angka 1–10 secara bertahap. Selain memberikan penguatan pada aspek kognitif, pendekatan berbasis permainan juga turut mendukung pengembangan aspek sosial dan emosional. Anak belajar membangun interaksi sosial, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah dalam suasana yang menyenangkan dan konstruktif (Triatna, 2022). Dengan demikian, strategi pembelajaran yang diterapkan di PAUD Tunas Mulia selaras dengan prinsip-prinsip pedagogis pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya pendekatan yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan dalam membentuk fondasi matematika secara holistik.

METODE PENELITIAN

Studi ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif studi kasus deskriptif yang cocok untuk menggali secara mendalam tentang penerapan metode pengajaran matematika di PAUD Tunas Mulia. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami dengan lebih jelas cara penggunaan permainan fisik dan lagu dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman anak. Studi ini melihat bagaimana anak-anak usia dini di PAUD Tunas Mulia memakai media untuk belajar matematika awal. Penelitian dilakukan di PAUD Tunas Mulia dan berfokus pada cara media membantu

anak-anak berusia empat hingga lima tahun belajar konsep matematika. Penelitian berlangsung selama satu bulan, dari 22 Februari hingga 21 Maret 2025. Studi ini dilakukan di Desa Tunas Aur, yang terletak di Kecamatan Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, Provinsi Sumatra Selatan. Penelitian ini melibatkan satu pendidik dan delapan siswa. Pemilihan pendidik dilakukan secara sengaja (*purposive sampling*) karena pendidik secara langsung menjelaskan penerapan matematika awal yang dilakukan dengan media. Wawancara yang dilakukan secara terstruktur dengan guru di TK Tunas Mulia agar peneliti dapat menggali pandangan dan pengalaman guru terkait metode pengajaran matematika, dokumentasi sebagai bukti pendukung, dan observasi yang dilakukan langsung di kelas merupakan metode pengumpulan data yang digunakan. Panduan wawancara terstruktur, alat perekam suara, dan kamera telepon adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah seperti yang diusulkan oleh Miles dan Huberman (Annisa & Mailani, 2023), yaitu reduksi data, *display* data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di PAUD Tunas Mulia dengan tujuan memahami proses anak usia dini mengenal konsep dasar matematika, khususnya pengenalan angka. Fokus penelitian diarahkan pada cara anak mengenali simbol angka, menghubungkan angka dengan jumlah benda, serta kemampuan membedakan dan menyebutkan angka secara berurutan. Guru menggunakan metode pembelajaran dengan media sederhana seperti gelas plastik, piring plastik, bola plastik, balok angka, dan beberapa media lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara interaktif dan menyenangkan melalui pendekatan bermain sambil belajar. Anak-anak terlibat aktif dalam aktivitas seperti mencocokkan angka dengan jumlah benda konkret, bermain kartu angka, dan menyusun angka secara berurutan. Pendekatan ini terbukti efektif membantu anak mengenal angka secara lebih bermakna.

Pembelajaran matematika dapat dikenalkan pada anak usia dini melalui pengalaman langsung, seperti bermain. Bermain merupakan bagian penting dalam dunia anak dan sangat membutuhkan media edukatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif serta mengembangkan potensi anak. Media edukatif berbasis sistem dibuat dengan mempertimbangkan aspek pendidikan dan digunakan untuk memuaskan naluri bermain anak. Pendekatan bermain sambil belajar efektif dalam mengajarkan konsep dasar matematika kepada anak usia dini karena memanfaatkan permainan dengan benda konkret dan aktivitas fisik yang memudahkan pemahaman materi. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan meningkatkan antusiasme serta partisipasi anak, sementara peran aktif guru dan pemberian pujian sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Dalam penelitian yang kami lakukan, kebanyakan guru menggunakan media edukatif seperti alat peraga, media cetak, dan media elektronik untuk menyampaikan pembelajaran agar anak-anak tidak kesulitan memahami materi yang disampaikan.

“Media peraga itu ada balok angka, gelas plastik, piring kertas yang diberi angka, dan bola. Anak-anak diajarkan guru untuk mencocokkan balok ke piring dengan angka yang sama, setelah itu anak diarahkan menghitung jumlah gelas yang kita beritahu. Setelah itu, kita perintahkan mereka untuk menyusun gelas tersebut menjadi piramida.” (CW.1)

Media peraga yang digunakan meliputi balok angka, gelas plastik, piring kertas bernomor, dan bola. Pada kegiatan menggunakan balok angka, anak diminta

mencocokkan balok angka dengan memasukkannya ke dalam piring yang memiliki nomor sama dengan angka pada balok tersebut. Selanjutnya, guru memberikan balok angka dengan angka yang tidak berurutan, kemudian mengarahkan anak untuk mengambil balok kecil (lego) dari keranjang untuk menghitung banyaknya sesuai angka pada balok besar yang diberikan guru.



Gambar 1. Anak Menyusun Balok Angka pada Piring



Gambar 2. Anak Membagikan dan Menghitung Balok Angka

Anak juga diajarkan berhitung menggunakan media gelas plastik. Anak diminta menghitung gelas plastik yang telah disiapkan, lalu menumpuknya secara mengerucut menyerupai piramida. Selain itu, guru mengadakan permainan menyenangkan dengan gelas plastik, di mana anak-anak berlomba menghitung dan menumpuk gelas secara sejajar sambil berlari. Anak yang berhasil menyelesaikan tugas dengan benar dan lebih cepat sesuai instruksi guru dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 3. Anak Menghitung dan Membuat Piramida Gelas



Gambar 4. Anak Berlomba Menghitung dan Menumpuk Gelas

Kegiatan selanjutnya, guru menggunakan media bola untuk pembelajaran. Anak diberikan beberapa bola dengan berbagai warna dan piring kertas berangka tertentu. Setelah mengelompokkan bola berdasarkan warna, anak menghitung jumlah bola di setiap kelompok dan membandingkannya dengan angka pada piring. Pembelajaran sederhana ini membantu anak mengenal angka dan konsep dasar matematika seperti penjumlahan. Selain itu, anak juga diperkenalkan dengan sempoa untuk berhitung, di mana mereka menggeser manik-manik sesuai angka yang disebutkan, lalu mengambil bola dengan warna yang sama seperti manik-manik yang digeser. Selanjutnya, anak menghitung jumlah manik-manik yang telah digeser dan mencocokkannya dengan angka yang ditulis di papan tulis.



Gambar 5. Anak Menghitung dan Memasukkan Bola ke dalam Keranjang

Selain media peraga, terdapat juga media cetak berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mendukung pembelajaran berhitung secara mandiri. Anak diarahkan untuk menghitung jumlah gambar dengan cermat, kemudian mencari dan mengelilingi angka yang sesuai dengan hasil hitungannya. "*Media cetak seperti poster angka dan LKPD.*" (CW.1).

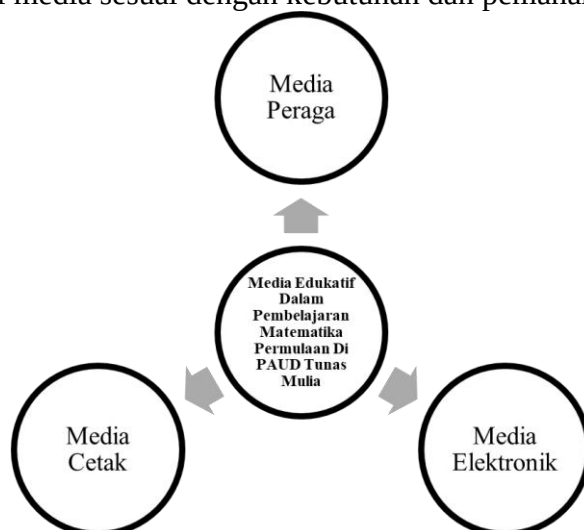


Gambar 7. Anak Menghitung dan Melingkari Angka

Media elektronik berupa *speaker* juga digunakan sebagai fasilitas pembelajaran bagi murid. Guru mengajak anak belajar sambil diiringi musik yang menyenangkan untuk menarik minat dan meningkatkan semangat belajar mereka. Melalui musik, guru mengajarkan gerakan-gerakan sesuai perintah, seperti melompat dan bertepuk tangan. Aktivitas bernyanyi disertai gerakan ini membantu meningkatkan fokus anak selama pembelajaran.

“Media elektronik yaitu berupa speaker. Guru menyalakan musik ceria dan mulai memberikan instruksi kepada anak-anak, misalnya, “Ayo kita lompat satu kali!” Anak-anak pun mengikuti instruksi dengan melompat satu kali sesuai irama musik. Kemudian, guru melanjutkan dengan variasi lainnya, seperti “Sekarang, ayo kita tepuk tangan dua kali!” Anak-anak kembali mengikuti dengan melakukan dua tepukan tangan sambil tetap menikmati irama musik yang dimainkan.” (CL.4)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, guru selalu mendampingi anak saat belajar menggunakan media edukatif seperti media peraga, media cetak, dan media speaker dalam pembelajaran matematika permulaan untuk anak usia 4-5 tahun di PAUD Tunas Mulia. Setiap anak yang belajar di kelas selalu dipantau oleh guru untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mereka. Guru mengamati anak secara bergantian, dan jika ada anak yang belum memahami materi, guru akan membantu dengan cara lain, misalnya mengganti media sesuai dengan kebutuhan dan pemahaman anak tersebut.

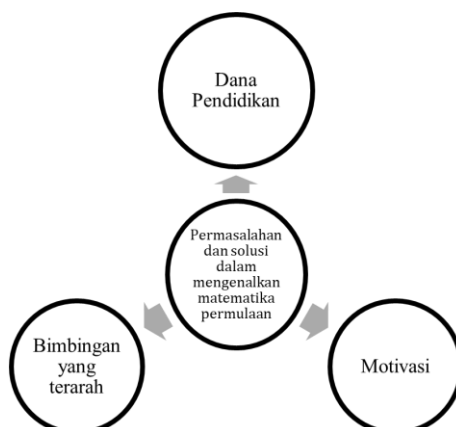


Gambar 8. Bagan Temuan Penelitian

Guru di Indonesia dibimbing dalam pembuatan media pembelajaran matematika menggunakan berbagai bahan yang sudah disediakan, sehingga mereka dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk anak usia dini. Penggunaan media konsep matematika seperti alat peraga, media cetak, dan media elektronik membuat anak-anak lebih antusias mengikuti pembelajaran dan menjadikannya lebih menyenangkan. Selain itu, proses ini juga menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam menerapkan pengajaran dengan media edukatif yang sesuai standar, prinsip pembuatan media pembelajaran yang baik, serta karakteristik anak (Syafdaningsih et al., 2023).

Berdasarkan hasil kutipan wawancara dan observasi yang telah kami lakukan bersama guru dan anak usia 4–5 tahun di PAUD Tunas Mulia, ditemukan bahwa permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran meliputi keterbatasan dana pendidikan, kurangnya motivasi belajar anak, serta perlunya bimbingan yang lebih

terarah dari guru. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat dilihat secara lebih jelas pada bagan Gambar 9.



Gambar 9. Bagan Temuan Masalah

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar anak usia dini, khususnya untuk membantu pemahaman konsep-konsep utama dalam matematika. Berdasarkan wawancara dan observasi di PAUD Tunas Mulia, guru menggunakan berbagai media belajar, yaitu alat peraga, media cetak, dan media elektronik. Sesuai yang dijelaskan Wityastuti dalam jurnalnya, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat menarik minat siswa untuk belajar (Wityastuti et al., 2022).

Selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media edukatif, permasalahan muncul tidak hanya dari anak tetapi juga karena keterbatasan media pembelajaran, sebagaimana dijelaskan dalam kutipan wawancara bersama guru N berikut ini. *“...tantangan yang pertama itu, terutama, kita keterbatasan alat permainan edukatif.”* (CW.4). Berdasarkan kutipan wawancara tersebut, permasalahan selama pembelajaran menggunakan media edukatif tidak hanya berasal dari anak, tetapi juga muncul dari guru. Salah satu masalah yang dialami guru adalah keterbatasan Alat Permainan Edukatif (APE).

Sejak berdiri pada tahun 2007, PAUD Tunas Mulia tidak pernah memungut biaya SPP dari orang tua maupun masyarakat sekitar. Sekolah ini bertahan hanya dengan bantuan dana Bantuan Operasional Pendidikan (BOP). Karena jumlah siswa yang sedikit, dana BOP tidak cukup untuk memenuhi seluruh kebutuhan operasional, termasuk pembelian media permainan. Putri (2020) menjelaskan bahwa besaran dana BOP bergantung pada jumlah siswa di lembaga tersebut; semakin banyak siswa, semakin besar dana yang diterima. Oleh karena itu, guru di PAUD Tunas Mulia menggunakan gaji honor mereka sendiri untuk membuat atau membeli media pembelajaran. Sementara itu, kebutuhan lain seperti gaji honor pengajar dan biaya transportasi sering kali tidak terpenuhi. Meski demikian, para guru tetap ikhlas memberikan bimbingan kepada anak-anak yang ingin bersekolah, meskipun sekolah mengalami kekurangan media pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media edukatif membuat materi menjadi lebih menarik dan memudahkan anak-anak memahami penjelasan guru. Anak-anak merasa senang dan aktif saat belajar dengan media tersebut, meskipun ada beberapa yang merasa bosan dan kesulitan memahami pembelajaran matematika melalui media edukatif. Untuk mengatasi hal ini, guru memberikan variasi pembelajaran dengan berbagai media edukatif dan juga memotivasi anak ketika mereka kurang paham, seperti yang dijelaskan dalam kutipan wawancara dengan beberapa guru berikut ini.

“...motivasi kita arahkan, kita kasih semangat, seperti melalui lagu-lagu cceria dan bernyanyi bersama agar anak menjadi lebih rileks.” (CW.1)

“...kegiatan dirancang dengan sangat menarik agar anak lebih semangat dan tidak mudah bosan.” (CW.1)

“...misalnya masih ada kendala atau hambatan, nanti kita acari lagi dan kita kombinasikan dengan metode-metode lain supaya anak-anak senang.” (CW.5)

Berdasarkan hasil wawancara, ibu N sebagai guru di PAUD memberikan motivasi dengan berbagai cara untuk membangun semangat belajar anak yang enggan belajar. Saat mendampingi anak, guru selalu menyisipkan motivasi positif agar anak tetap bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media edukatif memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar anak-anak di PAUD. Media edukatif menciptakan situasi pembelajaran yang menarik, memudahkan anak memahami pelajaran, dan meningkatkan keterlibatan mereka. Anggraini menyatakan media sangat penting sebagai perantara pembelajaran menyenangkan yang dapat membangkitkan semangat dan menarik perhatian anak (Anggraini & Permana, 2024). Permasalahan dan solusi dalam pembelajaran matematika anak usia dini memengaruhi proses belajar di PAUD. Model atau tema pembelajaran yang menyenangkan menciptakan suasana menarik sehingga anak lebih tertarik mempelajari matematika lewat permainan dan nyanyian lagu. Kegiatan bermain memberikan manfaat bagi perkembangan dan aktivitas belajar anak usia dini. Penggunaan media edukatif sangat efektif untuk mengenalkan konsep matematika pada anak usia dini (Gunawan et al., 2024).

Pada observasi pertama, anak-anak belajar konsep matematika dengan bimbingan yang diawali oleh penjelasan jelas mengenai konsep yang akan dipelajari. Guru mengajak anak-anak untuk berdoa dan melakukan ice breaking guna menciptakan suasana belajar yang nyaman dan penuh semangat. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Syahrudin, *ice breaking* memiliki efek untuk menghidupkan suasana, menjadikannya lebih gembira dan bersemangat. Jika digunakan secara efektif, *ice breaking* dapat mendorong kerja sama peserta didik, partisipasi aktif, serta penyampaian konsep atau topik secara menghibur (Syahrudin et al., 2022). Pada observasi ketiga, anak-anak belajar konsep mengenal angka dengan bimbingan yang lebih ditekankan pada pengenalan angka secara visual dan verbal. Guru menuliskan angka di papan tulis dengan rapi, kemudian meminta anak-anak untuk mengamati dan menyebutkan bentuknya. Bimbingan dilakukan dengan cara bertanya, memberikan contoh deskripsi sederhana, serta melibatkan anak secara aktif dalam diskusi. Untuk memperkuat pemahaman, anak-anak diberikan media cetak seperti lembar kerja yang mengharuskan mereka mencocokkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai. Guru juga berkeliling untuk memastikan setiap anak memahami tugasnya, memberikan arahan tambahan jika diperlukan, serta membantu anak yang mengalami kesulitan dengan cara yang sabar dan sistematis.

Guru di PAUD Tunas Mulia selalu berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Salah satu upaya yang dilakukan adalah menggunakan media elektronik, seperti *speaker*, untuk menghadirkan elemen hiburan berupa lagu-lagu yang ceria. Musik tersebut berfungsi untuk meningkatkan semangat dan motivasi anak dalam belajar. Studi oleh Widiyastuti & Hermawan (2022) menunjukkan bahwa penggunaan musik dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa secara signifikan. Seperti yang diungkapkan oleh guru, *“Kita sebagai guru dibuat menarik agar anak senang, kalau masih kurang termotivasi kita arahkan, kita*

kasih semangat seperti melalui lagu-lagu, misalnya lagu-lagu yang ceria” (Mukminin et al., 2022).

Guru juga harus menciptakan lingkungan yang nyaman bagi anak-anak. Saat anak merasa nyaman, mereka akan lebih siap untuk belajar dan lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan dalam jurnal oleh Ashari et al. (2023) yang menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang positif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Seperti yang dikatakan oleh guru, *“Kita dengan anak-anak itu pertama-tama, dibuat anak itu senang, nyaman.”* Apabila anak menunjukkan tanda-tanda kebosanan, guru dapat mengubah tema pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Misalnya, tema dapat diubah menjadi permainan yang menggabungkan unsur kreatif dan aktivitas fisik. Oleh karena itu, di PAUD Tunas Mulia, guru berupaya menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan usia anak-anak, seperti media cetak, media elektronik, serta berbagai media edukatif lainnya. Guru menegaskan, *“Tema juga harus sesuai dengan kondisi anak. Ketika mereka merasa bosan dengan tema yang kita sampaikan, kita bisa mengubah pendekatan, misalnya dengan membuatnya lebih seperti permainan, supaya mereka tetap semangat dan senang belajar.”*

Selama proses pembelajaran matematika, anak-anak usia dini tentu mengalami berbagai kendala, salah satunya adalah rasa bosan yang muncul saat kegiatan belajar berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan bimbingan yang terarah guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman bagi anak. Upaya ini dilakukan agar anak tetap termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga tercermin dalam pernyataan guru PAUD Tunas Mulia berikut ini:

“...kita sebagai guru dibuat menarik agar anak senang. Kalau masih kurang termotivasi kita arahkan, kita kasih semangat kayak melalui lagu-lagu, misalnya lagu-lagu yang ceria.” (CW.1)

“...tema juga harus sesuai dengan kondisi anak juga. Ketika disiapkan kemudian – ketika mereka merasa bosan dengan tema yang kita sampaikan, kita bisa mengubah pendekatan. Misalnya, dengan membuatnya lebih seperti permainan, supaya mereka tetap semangat dan senang belajar.” (CW.4)

Hasil wawancara dan observasi di atas menunjukkan bahwa ketika anak mulai bosan dengan tema pembelajaran, solusi yang dilakukan ialah guru segera mengubahnya menjadi aktivitas yang lebih menyenangkan—misalnya permainan—agar anak tetap bersemangat dan senang belajar.

Ketika anak mulai merasa bosan dalam proses pembelajaran, guru akan memberikan bimbingan dengan strategi khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan dan dunia anak (Hariadi et al., 2023). Sebagai pendidik, guru dituntut untuk menyiapkan media dan tema yang beragam agar pembelajaran tetap menarik dan anak tidak cepat merasa jenuh. Oleh karena itu, bimbingan yang dilakukan guru memiliki peran penting dalam menjaga semangat belajar anak dan mendukung proses perkembangan kognitif mereka. Bimbingan ini dilakukan secara berkelanjutan agar dapat memberikan dampak positif di kemudian hari. Guru juga menjelaskan kepada anak bahwa penggunaan media edukatif dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dalam upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru harus berpikir kreatif untuk menyusun strategi pembelajaran yang membuat anak tetap antusias, misalnya dengan mengajak anak melakukan aktivitas fisik yang menyenangkan seperti lomba menghitung gelas. Dalam kegiatan ini, anak diminta untuk berlari sambil menghitung gelas-gelas yang disusun memanjang, yang bertujuan untuk menstimulasi semangat, keterlibatan fisik,

dan kemampuan kognitif anak secara bersamaan. Guru memberikan bimbingan secara konsisten untuk membantu anak mencapai perkembangan optimal dalam dirinya. Sejalan dengan pernyataan Hasbar et al. (2024), bimbingan sangat penting terutama bagi anak-anak yang belum mampu melakukan sesuatu secara mandiri. Tanpa adanya bimbingan, anak cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari sini, anak juga mulai menyadari bahwa bimbingan dari orang lain merupakan bagian penting dalam kegiatan belajar dan dapat membangkitkan semangat mereka untuk terus bersekolah.

SIMPULAN

Pembelajaran matematika dalam penggunaan media edukatif yang beragam di PAUD Tunas Mulia memiliki efek positif dalam meningkatkan pemahaman anak murid terkait konsep matematika. Melalui pendekatan bermain sambil belajar, anak-anak lebih mudah untuk mengerti dan mengingat angka, jumlah, serta pola dasar matematika dengan lebih menyenangkan. Guru memiliki peran yang teramat penting dalam menemani serta memberikan motivasi kepada anak murid selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Penggunaan media edukatif seperti balok angka, poster angka, dan permainan dengan campuran gerakan sangat membantu anak untuk memahami konsep matematika secara lebih konkret. Selain itu, pendekatan ini juga meningkatkan motivasi belajar anak serta menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan hangat.

Setelah dilakukan penelitian, ditemukan sejumlah tantangan yang dihadapi oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media edukatif. Tantangan tersebut meliputi keterbatasan ketersediaan media edukatif serta tingkat kepekaan anak dalam menerima materi pembelajaran. Dalam menghadapi keterbatasan ini, guru dapat berinisiatif melibatkan orang tua/wali murid dalam proses penyediaan media pembelajaran, misalnya dengan memanfaatkan barang-barang bekas atau bahan sederhana yang mudah diperoleh. Upaya kolaboratif ini tidak hanya mengatasi kekurangan media, tetapi juga meningkatkan keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan anak. Dengan demikian, keterbatasan dapat diatasi melalui kreativitas dan kerja sama antara guru, orang tua, dan lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, T. R. H., Hamdan, M., Munthe, H., & Julaiha, J. (2024). Adab seorang guru dalam perspektif hadits Rasulullah. *Counselia: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 5(2), 584-599.
- Anggraini, P. D., & Permana, N. S. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Permainan*. 24(1), 90-105.
- Annisa, S. I., & Mailani, E. (2023). Analisis faktor penyebab kesulitan siswa dalam pembelajaran tematik. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 6469-6477. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AAAnalisis>.
- Ashari, N., Indah, H., Suridha, Nurrahmah, S., & Putri, R. (2023). Pengenalan matematika permulaan melalui papan angka pada kelompok A di RA Ittihad Labatu. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 48-60. <https://doi.org/10.32665/abata.v3i1.1382>.
- Astriyani, G. A., 'Ulhaq, J. D., Ramandhani, R., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic literature review (SLR): Meningkatkan hasil belajar siswa SD menggunakan media lagu. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 2(1), 198-208. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i1.670>.
- Fajar, R., & Zega, W. (2023). Manfaat penggunaan permainan edukatif dalam

- pembelajaran anak usia dini. *Anak Usia Dini*, 4(2), 53-64.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44-56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>.
- Gunawan, M. T. R., Afriliani, A. T. N., Fitri, D. A. N., Farida, N. A., & Awaliyah, F. N. (2024). Implementation of early childhood mathematics learning at PAUDQU Al-Anshor. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 272-278. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.5455>.
- Hariadi, F., Jumalia, J., & Talakua, A. C. (2023). Pengenalan game edukasi untuk meningkatkan perbendaharaan kosa kata benda dalam bahasa inggris. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 78-84. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i2.2685>.
- Hasbar, Wardiah, & Arsyam, M. (2024). peranan kepemimpinan guru dalam meningkatkan aktifitas belajar mengajar. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 5(2), 52-62. <https://doi.org/10.55623/au.v5i2.320>.
- Meka, M., Nafsia, A., Wau, M. P., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2025). Meningkatkan kemampuan kognitif melalui media bangun datar di TKK Satap Rutosoro. *Jurnal Widya Laksmi* 5(1), 204-207.
- Puspitasari, M. C., Lintang Pinilih, G., & Zudhah Ferryka, P. (2023). Metode bernyanyi pada matematika SD kelas 3. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 4(3), 525-528
- Mukhlisin, M., & Lestari, K. (2023). penerapan konsep matematika pada anak usia dini. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 47-51. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i2.1933>.
- Mukminin, A., Rismanto, D., & Prihatin, Y. (2022). Pelatihan metode FGD dan bernyanyi untuk pembelajaran akidah akhlak di TPQ. *Transformatif: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 1-12. <https://doi.org/10.22515/tranformatif.v3i2.5514>.
- Mutamimah, S., Wahyuningsih, R., & Iskandar Bahari, J. (2022). Stimulasi kemampuan pra-matematika anak usia 4-5 tahun dalam mengklasifikasikan warna dan bentuk geometri melalui permainan sorting color di TK Khadijah 150. *Jurnal Al-Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 03(2), 2745-8253.
- Putri, B. K. M. (2020). Analisis pertanggungjawaban keuangan pondok pesantren tipe D di Kecamatan Praya Barat. *Journal of Accounting and Digital Finance*, 4(3), 11-12.
- Rahman, A. T., Fitri, N. L., & Aulia, A. (2022). Implementasi model pembelajaran sentra untuk mengoptimalkan kecerdasan majemuk. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(02), 145-157. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v6i02.411>.
- Syaafdaningsih, Hasmalena, Rantina, M., Utami, F., & Dwi Ayu Pagarwati, L. (2023). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran konsep sains dan matematika menggunakan barang bekas bagi guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14(4), 863-871.
- Syahrudin, M., Herdah, & Effendy, R. (2022). Penggunaan ice breaking dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 20(2), 179-186. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v20i2.3318>.
- Widiyastuti, A., & Hermawan, R. (2022). Strategi pembelajaran matematika pada anak usia dini. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 9(1), 1-10.

- Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi penggunaan media pembelajaran digital di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1), 39-46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>.
- Yulianasari, N., Salsabila, L., Maulidina, N., & Maula, L. H. (2023). Implementasi etnomatematika sebagai cara untuk menghubungkan matematika dengan kehidupan sehari-hari. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 3, 462-472.