



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP POLA MELALUI MEDIA REALIA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Ahma Nur Aisyah¹, Siti Wahyuningsih¹, Novita Eka Nurjanah¹

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas
Maret

Email : ahma.nur.aisyah@gmail.com, siti_w@staff.uns.ac.id, novitapgpaud@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep pola melalui media realia. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 12 anak yang terdiri dari 7 perempuan dan 5 laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif deskriptif komparatif dan analisis kualitatif model interaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui media realia, anak dapat menemukan pola ABC-ABC, melanjutkan pola AABB-AABB, meniru pola ABB-ABB, dan menyalin pola ABBB-ABBB. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan pada kemampuan mengenal konsep pola melalui media realia, yaitu persentase ketuntasan pada pratindakan sebesar 41,67%, peningkatan kemampuan mengenal konsep pola pada siklus I sebesar 58,33 ditandai dengan anak yang sudah memperhatikan guru dan menyelesaikan tugas dengan media realia. Peningkatan pada siklus II sebesar 83,33%, anak dengan mudah menemukan benda yang hilang pada pola ABC-ABC. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui media realia dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep pola pada anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci: Konsep pola, media realia, anak usia 4-5 tahun

ABSTRACT

This study aimed to improve the ability to recognize the concept of patterns through real life materials. This type of research is classroom action research carried out for two cycles. Subjects in this study were children aged 4-5 years with a total of 12 children consisting of 7 girls and 5 boys. Data collection techniques in this study used observation, interviews, tests, and documentation. Data analysis in this study uses comparative descriptive quantitative analysis and interactive model qualitative analysis. The results of this study indicate that through real life materials, children can find ABC-ABC patterns, continue AABB-AABB patterns, imitate ABB-ABB patterns, and copy ABBB-ABBB patterns. The results of this study indicate there is an increase in the ability to recognize the concept of patterns through real life materials, namely the percentage of completeness in pre-action by 41.67%, an increase in the ability to recognize the concept of the pattern in the first cycle of 58.33 marked by children who have paid attention to the teacher and completed the task with the real life materials. Increased in the second cycle of 83.33%, children easily find missing object in the ABC-ABC pattern. The conclusion of this study is that through real life materials can improve the ability to recognize the concept of patterns in children aged 4-5 years.

Keywords: Concept of pattern, real life materials, early childhood

PENDAHULUAN

Aspek perkembangan anak perlu distimulasi agar berkembang dengan baik salah satunya adalah aspek kognitif. Pengembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak, melatih memecahkan masalah, mampu mengolah stimulus, dan mengembangkan kemampuan logis matematis (Beaty, 2013). Aspek kognitif dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dibagi menjadi tiga lingkup perkembangan yakni belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Kemampuan anak dalam mengenal pola termasuk dalam tingkat pencapaian perkembangan dilingkup berpikir logis. Konsep pola berkaitan dengan kemampuan aljabar, geometri, dan kemampuan berhitung pemulaan. Hal ini diperkuat dengan penelitian Fyfe, Evans, Matz, Hunt, dan Alibali (2017) yang menyatakan bahwa konsep pola juga penting untuk beberapa aspek dalam pengetahuan matematika awal anak. Kemampuan mengenal konsep pola dapat mempermudah anak menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kemampuan dalam hitungan. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Seefeldt dan Wasik (2008) bahwa perkembangan konsep matematika awal merupakan bagian dari aspek terpenting pada perkembangan

kognitif anak pada masa perkembangan.

Collins dan Laski (2015) menyatakan dalam penelitiannya anak usia 4-5 tahun mengenal pola berawal dari permainan yang melibatkan visual seperti permainan balok. Anak terbiasa meniru pola ABB-ABB, melanjutkan pola AABB-AABB, dan menyalin pola ABB-ABB. Jhonson, Zippert, dan Boice (2019) dalam penelitiannya menyarankan untuk mengajarkan pola pada anak prasekolah dengan kegiatan melengkapi pola AB, menemukan pola ABC-ABC yang hilang, melanjutkan pola AABB, dan menyalin pola ABBB. Permendikbud No. 137, 2014 menjelaskan tentang kemampuan mengenal konsep pola pada anak usia 4-5 tahun adalah AB-AB dan ABC-ABC.

Observasi yang dilakukan pada anak kelompok A TKIT MTA Wonosari 1 serta pelaksanaan wawancara dengan guru kelas menunjukkan hasil bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep pola belum berkembang. Anak masih banyak yang mengalami kesulitan dalam membuat urutan pola. Pertanyaan yang sama terus diberikan pada guru walaupun guru sudah memberikan contoh dengan jelas. Anak sering tidak memperhatikan penjelasan dari guru dan lebih memilih untuk keluar kelas dan bermain. Sehingga, dalam pembelajaran mengenalkan konsep pola

diperlukan media pembelajaran yang dapat dieksplorasi oleh anak untuk menstimulasi kemampuan mengenal konsep pola.

Berdasarkan hasil observasi di kelompok A TKIT MTA Wonosari 1 bahwa kemampuan mengenal konsep pola pada anak masih berada pada tahap belum berkembang. Anak kelompok A belum mampu untuk menemukan benda yang hilang dari pola ABC-ABC, melanjutkan pola AAB-B, meniru pola ABB-ABB, dan menyalin pola ABBB-ABBB menggunakan benda yang baru. Kurangnya inovasi terhadap media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebabnya. Perbaikan dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan media realia dapat diterapkan dalam mencapai tujuan mengenalkan konsep pola pada anak.

Benda asli berarti benda-benda yang memberikan kesan nyata pada pengalaman anak. Media yang berada disekitar anak dapat dimanfaatkan sebagai media dalam mengajarkan pengetahuan yang baru. Kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan dengan memberi kesempatan anak untuk mengetahui objek nyata secara langsung (Sudarna, 2014).

Alasan peneliti memilih media realia dibandingkan media lain adalah media realia mudah ditemukan disekitar anak dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-

hari. Gange (Sanjaya, 2014) berpendapat bahwa penggunaan komponen yang ada pada lingkungan merupakan media untuk merangsang anak untuk belajar. Lingkungan memberikan kesan nyata untuk menstimulasi perkembangan anak.

Bujak, dkk (2013) menyatakan dalam penelitiannya bahwa jenis objek nyata berguna untuk mengajarkan anak-anak tentang konsep abstrak dengan menggunakan benda konkret. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Fyfe, McNeil, Son Ji Y, dan Goldstone (2014) dalam penelitiannya bahwa anak-anak yang dilatih untuk menyelaraskan dan membandingkan unsur-unsur dalam setiap set dengan menggunakan benda nyata, lebih mampu mendeteksi dan menggeneralisasikan pola. Berdasarkan uraian dari hasil yang ditemukan dilapangan tersebut, maka peneliti merasa penting melakukan penelitian yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pola Melalui Media Realia Pada Anak Kelompok A TKIT MTA Wonosari 1.

Kemampuan Mengenal Konsep Pola

Konsep pola merupakan rangkaian objek, kata, suara atau warna yang terbentuk secara berulang (Beaty, 2013). Anak mengandalkan kemampuannya dalam mengetahui suatu objek sebelum, sesudah dan selanjutnya. Collins dan Laski

(2015) menyatakan dalam penelitiannya anak usia 4-5 tahun mengenal pola berawal dari permainan yang melibatkan visual. Permainan balok menjadi salah satu kegiatan yang dapat melatih anak dalam memahami sebuah urutan pola. Anak terbiasa meniru pola ABB-ABB, melanjutkan pola AABB-AABB, dan menyalin pola ABB-ABB. Jhonson, Zippert, Boice (2019) mengungkapkan bahwa anak mampu melengkapi item yang seharusnya ada dalam suatu urutan, mengidentifikasi item yang hilang dalam pola, melanjutkan suatu rangkaian dalam pola, dan membuat pola yang baru menggunakan berbagai bahan.

Data penelitian yang digunakan dalam melihat kemampuan anak mengenal konsep pola dengan indikator yaitu menemukan pola ABC-ABC, melanjutkan pola AABB-AABB, meniru pola ABB-ABB, dan menyalin pola ABBB-ABBB.

Media Realia

Asyhar (2012) menyatakan bahwa benda yang dapat dilihat, didengar, atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung bagi mereka termasuk dalam benda realita atau benda nyata. Sejalan dengan pendapat Asyhar, Uno (2009) mengungkapkan bahwa realia merupakan media yang dapat dipandang dari segala arah dan diraba

bentuknya seperti jenis tumbuh-tumbuhan, hewan dan lain-lain.

Sanaky (2009) menyatakan bahwa realia atau *real life materials* adalah benda-benda nyata yang memiliki ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan dan berat. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan benda asli mampu memperbaiki proses pembelajaran. Sanaky membagi media nyata menjadi 3 yakni objek, *mock-up*, dan *spicemen*. Objek merupakan benda yang sebenarnya utuh secara ukuran dan bentuk, *mock-up* adalah benda yang sebenarnya tetapi terdapat bagian tertentu yang dihilangkan. *Spicemen* adalah bagian dari benda yang sebenarnya, misalnya bagian depan mobil, kokpit pesawat, pecahan kaca, dan potongan kayu. Sedangkan model merupakan benda tiruan yang ukurannya lebih besar maupun lebih kecil dari benda aslinya.

Media realia dapat memberikan pengalaman langsung dan memiliki sifat nyata yang dapat diberikan pada anak dengan benda-benda. Teori kerucut pengalaman Edgar Dale (Munadi, 2013) menyatakan bahwa pengalaman belajar dengan benda-benda nyata mampu memberikan pengalaman secara langsung. Piaget (Partini, 2010) menyatakan bahwa tahap perkembangan berpikir anak usia

dini baru memasuki tahap pralogis atau tahapan konkret. Wibawa dan Mukti (2001) Penggunaan media realia bermanfaat bagi anak untuk lebih aktif mengamati, menangani, memanipulasi, dan mendiskusikan pesan pembelajaran yang disampaikan. Asyhar (2012) mengungkapkan bahwa media realia merupakan media yang memberikan kesan nyata dan memberikan pengalaman nyata kepada anak sehingga pembelajaran bersifat lebih konkret dan waktu penyimpanan memori lebih panjang. Media realia memberikan persepsi antara guru dan murid, dengan memaksimalkan panca indra, anak dapat dengan mudah menerima pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan media nyata dalam kegiatan mengenalkan konsep pola pada anak kelompok A. Media realia yang digunakan merupakan benda-benda yang utuh (objek) dan bagian dari benda sebenarnya (*spiecemen*) media tersebut seperti: biji-bijian, daun, ranting, pelepah daun pepaya, buah-buahan, pecahan genting, dan batu. Benda-benda tersebut merupakan benda nyata yang berada dilingkungan sekitar dan telah dikenal oleh anak.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan ini adalah penelitian tindakan kelas dengan

pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang tiap siklusnya terdiri dari empat kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TKIT MTA Wonosari 1 tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah 12 anak, yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak dan guru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Teknik uji validitas data yang digunakan adalah validitas instrumen dan validitas data. *Expert judgement* validator instrumen. Teknik yang digunakan untuk menguji validitas data adalah teknik validitas data Guba yakni, dalam pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas jumlah kriteria Mills (2011) yang meliputi *credibility*, *transferability*, *dependability* dan *confirmability*.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitati dengan menggunakan analisis data komparatif untuk membandingkan persentase nilai kemampuan mengenal konsep pola dari pratindakan, siklus I, dan siklus II, sedangkan analisis data kualitatif

menggunakan model interaktif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan mengenal konsep pola pada anak dari pratindakan, siklus I, hingga siklus II mengalami peningkatan. Hal itu terbukti dari hasil penilaian pada masing-masing indikator yaitu menemukan pola ABC- ABC, melanjutkan pola AAB- AAB, meniru pola ABB-ABB, dan menyalin pola ABBB-ABBB. Hasil observasi terhadap kemampuan mengenal konsep pola sebelum tindakan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Persentase Ketuntasan Klasikal Kemampuan Mengenal Konsep Pola Pratindakan.

Kriteria ketuntasan	f	Persentase
Tuntas	5	41,67%
Belum Tuntas	7	58,33%
Jumlah	12	100%

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat dijelaskan bahwa persentase ketuntasan keseluruhan kemampuan mengenal konsep pola pada pratindakan anak 5 anak yang mendapat nilai tuntas dan 7 anak memiliki nilai belum tuntas. Hal ini disebabkan terdapat beberapa anak yang belum mencapai kriteria ketuntasan pada indikator kemampuan mengenal konsep pola. Data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep pola anak masih rendah. Faktor internal dan

eksternal yang juga mempengaruhi kemampuan anak mengenal konsep pola dan perlu ditingkatkan. Setelah pelaksanaan siklus I, terdapat peningkatan kemampuan mengenal konsep pola. Terbukti dari tabel persentase ketuntasan klasikal kemampuan mengenal konsep pola siklus I berikut ini:

Tabel 2 Persentase Ketuntasan Klasikal Kemampuan Mengenal Konsep Pola Siklus I

Kriteria Ketuntasan	f	Persentase
Tuntas	7	58,33%
Belum Tuntas	5	41,67%
Jumlah	12	100%

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat diungkapkan bahwa persentase ketuntasan klasikal kemampuan mengenal konsep pola siklus I pada tindakan III dan IV sebanyak 7 anak mendapatkan nilai tuntas dan 5 orang anak mendapatkan nilai belum tuntas dari empat indikator yang telah ditentukan pada aspek kemampuan mengenal konsep pola. Apabila dibandingkan dengan hasil persentase ketuntasan pratindakan maka kemampuan mengenal konsep pola pada anak mengalami peningkatan sebanyak 16,67%. Persentase ketuntasan klasikal siklus I ini belum memenuhi target pencapaian yang telah ditetapkan yaitu sebesar $\geq 75\%$, maka dilakukan tindakan selanjutnya dengan melakukan refleksi.

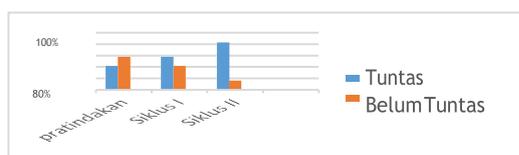
Hasil refleksi dari pelaksanaan siklus

I kegiatan mengenal konsep pola yaitu: a) Anak berebut media dalam membuat urutan pola ABBB-ABBB dengan menyalin benda yang baru; b) Suasana kelas menjadi tidak kondusif anak tidak mau mengantri dan mengalah. Guru dan peneliti memperhatikan serta mencatat nama anak yang belum mampu menyalin pola ABBB-ABBB. Tindakan pada Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengenal konsep pola pada anak. Persentase klasikal kemampuan mengenal konsep pola pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 3 Persentase Ketuntasan Klasikal Kemampuan Mengenal Konsep Pola Siklus II

Kriteria Ketuntasan	f	Persentase
Tuntas	10	83,33%
Belum Tuntas	2	16,67%
Jumlah	12	100%

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat diungkapkan bahwa persentase ketuntasan klasikal kemampuan mengenal konsep pola anak siklus II pada pertemuan adalah sebanyak 10 anak mendapatkan nilai tuntas anak sudah mampu menyalin pola ABBB-ABBB dibandingkan dengan siklus I yang masih kesulitan dan 2 orang anak mendapatkan nilai belum tuntas. Anak yang belum tuntas ini disebabkan kurangnya konsentrasi anak pada saat guru



menjelaskan dan memberi contoh, lebih suka bermain sendiri dan suka mengganggu temannya yang memperhatikan penjelasan dari guru. Kemampuan mengenal konsep pola pada anak, berikut merupakan gambar diagram perbandingan.

Gambar 1 Diagram Perbandingan Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Pola

Berdasarkan data dari gambar diagram tersebut maka perolehan ketuntasan kemampuan mengenal konsep pola secara klasikal dari pratindakan, pelaksanaan siklus I, dan siklus II dapat dideskripsikan bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep pola pada pratindakan, persentase ketuntasan anak sebesar 41,67% atau 5 anak yang tuntas. Kemampuan mengenal konsep pola anak pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak 16,67% menjadi 58,33% atau sebanyak 7 anak yang memperoleh nilai tuntas. Anak dapat menemukan benda yang hilang pada pola ABC-ABC sebanyak 3 benda. Melanjutkan pola AABB-AABB dengan 12 benda juga dapat diselesaikan anak. Tugas untuk meniru pola ABB-ABB diselesaikan dengan meniru pola menjadi tiga baris. Indikator menyalin anak masih kebingungan dalam memilih benda yang akan dipakai sehingga anak mengalami kesulitan pada saat mengerjakan tugas.

Siklus II berlanjut dengan

peningkatan sebesar 25% menjadi 83,33% atau sebanyak 10 anak. Keseluruhan peningkatan persentase ketuntasan kemampuan mengenal konsep pola pada anak secara klasikal setelah diterapkan media realia adalah sebesar 41,67%. Sebelum dilakukan tindakan, kemampuan mengenali konsep pola anak belum berkembang secara optimal. Anak masih kesulitan dalam indikator-indikator kemampuan mengenal konsep pola anak 4-5 tahun diantaranya anak dapat menemukan pola ABC-ABC, melanjutkan pola AABB-AABB, meniru pola ABB-ABB, dan menyalin pola ABBB-ABBB.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan media realia terdapat peningkatan pada kemampuan mengenal konsep pola. Hasil pelaksanaan tindakan ini sejalan dengan pendapat dari Copley (Beaty, 2013) bahwa konsep pola efektif bagi membangun kemampuan anak membuat generalisasi tentang kombinasi angka, strategi menghitung, dan memprediksi kejadian yang selanjutnya. Salah satu media yang bisa diterapkan adalah media realia. Pendapat tersebut didukung Penelitian yang dilakukan Bujak, dkk (2013) menyatakan bahwa jenis objek nyata berguna untuk mengajarkan anak tentang konsep abstrak

dengan menggunakan benda-benda konkret yang anak kenali.

Berdasarkan hasil tindakan yang peneliti lakukan disetiap pertemuan dalam dua siklus, bahwa peningkatan yang terjadi pada setiap aspek. Hasil peningkatan terendah dan anak sudah menguasai adalah pada indikator menyalin pola ABBB-ABBB. Indikator dalam menyalin pola ABBB-ABBB ini anak mengalami sedikit kesulitan dalam menyalin pola dengan membuat urutan dengan benda yang baru sampai pada siklus II terdapat 9 anak yang mampu menyalin pola ABBB-ABBB dengan benda yang berbeda dari contoh yang diberikan. Kegiatan yang dilakukan menunjukkan bahwa pada indikator kemampuan menyalin pola ABBB-ABBB setelah diadakannya tindakan pada siklus I hingga pada siklus II mencapai ketuntasan sebanyak lebih dari $\geq 75\%$ dari 12 anak.

Temuan lain dalam penelitian mengenal konsep pola menggunakan media realia yakni meningkatkan kreativitas anak. Bachtiar (2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kreativitas mendorong anak untuk belajar berkarya lebih banyak sehingga suatu hari nanti anak dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan. Kreativitas anak dalam mengerjakan tugas pola masih rendah. Hal

ini dibuktikan ketika anak diminta untuk menyalin pola ABBB-ABBB, anak masih melihat pekerjaan temannya dan menyalin pola ABBB-ABBB anak hanya meniru pola ABBB-ABBB dengan benda yang sama dengan benda yang dicontohkan guru.

Jannah (2013) menyatakan bahwa rasa ingin tahu yang tinggi, tidak puas dengan satu jawaban, dan selalu ingin mencoba hal yang baru merupakan ciri pada orang yang kreatif. Namun hal ini jarang ditemui saat pelaksanaan tindakan di kelompok A. Anak cenderung tidak memperhatikan guru saat memberikan pertanyaan dan anak pun terlihat kesulitan menjawab. Peneliti dalam hal ini memberikan waktu tersendiri pada anak untuk melakukan pendampingan. Sejalan dengan pendapat Jannah bahwa memberikan suasana kelas yang kondusif dapat membantu anak untuk mengasah kreativitas serta kebebasan dalam mengeksplorasi hal yang ada disekitarnya.

Tujuan langsung dari media realia yaitu meningkatkan kemampuan konsep pola pada anak. Media realia dapat menghadirkan isi materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi nyata. Media realia yang digunakan dalam mengenal konsep pola adalah benda-benda yang berada disekitar anak. Fyfe, McNeil, Son Ji

Y, dan Goldstone (2014) dalam penelitiannya bahwa anak-anak yang dilatih untuk menyelaraskan dan membandingkan unsur-unsur dalam setiap set dengan menggunakan benda nyata, akan lebih mudah mendeteksi dan menggeneralisasikan suatu urutan pola. Media realia yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya buah-buahan, daun kering, daun jenis rumput, batu, pecahan genting, potongan kayu, potongan ranting, botol, tutup botol warna-warni, dan pelepah daun pepaya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada anak kelompok A TKIT MTA Wonosari 1 selama dua siklus dengan menerapkan kegiatan pembelajaran melalui media realia terdapat peningkatan persentase ketuntasan kemampuan mengenal konsep pola dalam setiap siklusnya. Peningkatan pada setiap indikator kemampuan mengenal konsep pola dikelompok A pada penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa melalui media realia, anak dapat menemukan pola ABC-ABC, melanjutkan pola AABB-AABB, meniru pola ABBB-ABBB, dan menyalin pola ABBB-ABB dengan benda yang baru.

Kemampuan mengenal konsep pola pada pratindakan memiliki ketuntasan dengan

persentase sebesar 41,67% atau sebanyak 5 anak. Kemampuan mengenal konsep pola pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak 16,67% menjadi 58,33% atau sebanyak 7 anak yang memperoleh nilai tuntas. Peningkatan signifikan pada siklus II sebesar 25% menjadi 83,33% atau sebanyak 10 anak yang memperoleh nilai tuntas. Keseluruhan hasil peningkatan dengan persentase ketuntasan kemampuan mengenal konsep pola pada anak secara klasikal setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media realia adalah sebesar 41,67% atau 5 anak. Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media realia dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep pola pada anak kelompok A TKIT MTA Wonosari 1 tahun ajaran 2018/2019. Peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi Anak
Perlunya motivasi sebagai penarik minat dan perhatian dalam mengikuti pembelajaran.
2. Bagi Guru
Guru perlu mengkondisikan anak agar siap menerima pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru hendaknya dapat memanfaatkan benda disekitar sebagai media pembelajaran

dalam mengenalkan konsep pola anak kelompok A.

3. Bagi sekolah

Kompetensi guru perlu ditingkatkan dengan lebih banyak mengikuti seminar, diklat kependidikan, maupun *study banding* ke sekolah-sekolah. Sekolah hendaknya menyediakan media yang inovatif sehingga pembelajaran terbiasa menggunakan media sebagai penyampai materi dari pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referansi Jakarta.
- Bachtiar, M. Y. (2016). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode cerita bergambar (studi kasus pada anak TK Tunas Harapan di Bulukumba). *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 6(1).
- Beaty, J.J. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini*: PT Fajar Interpratama Mandiri. Jakarta.
- Bujak, K. R., Radu, I., Catrambone, R., MacIntyre, B., Zheng, R., & Golubski, G. (2013). A psychological perspective on augmented reality in the mathematics classroom. *Computers & Education*, 68.536-544.
- Collin, M. A., & Laski, E.V. (2015). Preschoolers' strategies for solving visual pattern tasks. *Early Childhood Research Quarterly*, 32, 204-214.
- Fyfe, E. R., Evans, J. L., Matz, L. E., Hunt,

- K. M., & Alibali, M. W. (2017). Relation between patterning skill and differing aspects of early mathematics knowledge. *Cognitive Development*, 44, 1–11.
- Fyfe, E. R, McNeil, N. M, Son Ji Y. & Goldstone, R. L. (2014). Concreteness fading in mathematics and science instruction: a systematic review, *Educational Psychology Review*, 26, 9-25.
- Jannah, L. A. (2013). *Kesalahan-kesalahan guru Paud yang dianggap sepele*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Jhonson, B. R., Zippert, E. L., & Boice, K. L. (2019). The roles of patterning and spatial skills in early mathematics development. *Early Childhood Research Quarterly*. 46, 166-178.
- Mills, G. E. (2011) *Action Research: A guide for the teacher researcher* (edisi ke empat). London: Printice-Hall International (UK) Limited.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran, sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaun Persada Press.
- Partini. (2010). *Pengantar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Permendikbud No. 137, (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sanjaya, W. (2014). *Media dan komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanaky, A. H. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Seefeldt, C & Wasik, B.A. (2008). *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sudarna. (2014). *Pendidikan anak usia dini berkarakter*. Yogyakarta: Genius.
- Uno, B H. 2009. *Model pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibawa, B & Mukti, F. (2001) *Media pengajaran*. Bandung: CV MAULANA.

