



ANALISA KEGIATAN BERHITUNG PADA ANAK DENGAN MEDIA SPINDLE BOX DI TK AISYIYAH 18 ASEMJAJAR

**Gusmaniarti¹ Amanatul Lisanika Fatiya Nur Rosyidah²Hikmia Nur Insyia Novalia Pringadi³
Rifa'ul Fajeriyyah⁴**

^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email Korespondensi: gusmaniarti@um-surabaya.ac.id

Abstract

Early childhood education is useful as a stimulation for children in accordance with the growth characteristics of children at their age. Age 4-5 years is the age when children begin to recognize symbols in the form of numbers from one to ten. Therefore, early childhood education, especially in formal education such as in Aisyiyah 18 Asemjajar Kindergarten, must be able to improve the learning of arithmetic activities. Spindle Box is an educational game tool for children that will be implemented in Aisyiyah 18 Asemjajar Kindergarten to improve counting activities. This research was conducted on 18 children in class A1 (9 boys and 9 girls). Research activities were carried out for three days with predetermined steps. Based on the results of the study, the spindle box succeeded in increasing children's numeracy activities and the children became more enthusiastic so it can be concluded that the APE spindle box has a positive influence on children's numeracy activities in Aisyiyah 18 Kindergarten Asemjajar

Keywords: Counting activities, Children, Media

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini menjadi salah satu upaya dari orang tua ataupun lembaga pendidikan untuk memberikan stimulasi terhadap anak, baik sejak lahir hingga usia enam tahun dalam membantu tumbuh kembang anak secara jasmani dan rohani (Azhima et al., 2021). Pendidikan yang ditujukan untuk membantu anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya agar sesuai dengan karakteristik anak dapat adalah pendidikan anak usia dini dimana anak diharapkan dapat menjadi penerus bangsa Indonesia yang (Malapata & Wijayaningsih, 2019). Pada masa ini termasuk masa golden age atau masa emas karena pada masa tersebut fase otak mengalami pertumbuhan yang maksimal dan di fase ini memerlukan perhatian orang tua. Pada masa tersebut mulai terjadi perkembangan kepribadian, pembentukan perilaku sikap dan emosional.

Belajar merupakan perubahan perilaku anak setelah melakukan interaksi dengan lingkungan. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila pendidik (Dosen et al., 2018) dan peserta didik melakukan pembelajaran dengan baik. Pembelajaran merupakan sebuah usaha pendidik untuk memberikan pengetahuan, pembentukan sikap serta kepercayaan pada peserta didik Pembelajaran yang ada di PAUD menjadi salah satu faktor dominan yang berhubungan dengan perkembangan kognitif anak, yaitu dengan memberikan stimulasi yang sesuai dengan perkembangannya. Pemberian stimulasi tidak hanya dilakukan di PAUD secara formal melainkan juga dapat dilakukan secara nonformal (Sirka Rinta et al., n.d.). Dalam pengembangan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti anak diajak berdiskusi untuk memecahkan masalah, mengenalkan angka, dan sebagainya.

Kegiatan berhitung perlu diajarkan dan dikuasai anak sejak dini pada, karena berhitung menjadi kegiatan yang paling banyak dilakukan di kehidupan sehari-hari dan berguna dalam pemecahan berbagai persoalan matematis. (Novianti R. 2015) Pembelajaran berhitung pada anak usia dini harus diajarkan

menggunakan media yang konkret, dengan media yang konkret anak mudah untuk memahami konsep berhitung yang diajarkan. (Sa'ida & Yunitasari, 2021) Mengembangkan kognitif yang diterapkan penulis melalui cara berfikir matematika yaitu menggunakan APE spindle box, dimana pada APE tersebut mengajarkan mengenal angka dan penulis menggunakan APE sebagai media pembelajaran dikarenakan pada anak usia prasekolah memiliki daya tarik terhadap pembelajaran masih rendah dan cenderung ingin bermain.

Pada semua tingkatan Pendidikan, anak yang lebih unggul kognitifnya biasanya lebih aktif dari pada anak yang kurang pada kognitif. Anak yang unggul dalam kognitif cenderung memiliki rasa ingin tahu tinggi sehingga menimbulkan kreatifitas yang tinggi juga, sehingga dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak berminat dengan permainan tersebut. Anak juga akan cenderung menyukai permainan yang berhubungan dengan memecahkan masalah seperti bermain balok yang disusun, bermain menggunakan khayalan atau imajinasi. Kegiatan berhitung di jenjang Tk kebanyakan guru menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak). Padahal anak usia dini harus belajar melalui benda yang konkret. Melalui benda yang konkret anak dapat memahami dengan baik cara berhitung. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di TK Aisyiyah 18 Asemjajar terdapat beberapa anak yang kemampuan dalam berhitung masih tergolong kurang atau dibawah standar STTPA (Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak). (*Permendikbud_137_14_lampiran01*, n.d.)

Pada perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah dimana anak mulai berfikir simbolik terutama pada sebuah angka dan bilangan, anak mampu mengetahui bilangan dasar satu sampai sepuluh. Hal ini sesuai dengan STTPA tetapi di TK Aisyiyah 18 Asemjajar anak masih belum mencapai standar perkembangan tersebut. Dengan hal ini penulis melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran Spindel Box untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Karena di TK Aisyiyah 18 Asemjajar anak memiliki kekurangan dalam mengeal konsep bilangan dan lambang bilangan, oleh karena itu penulis memilih bahan ajar Spindle Box. Bahan ajar Spindle Box memiliki manfaat untuk mengenalkan pada anak tentang konsep bilangan dan lambang bilangan. Maka dari itu penulis menggunakan judul "Analisa Kegiatan Berhitung Pada Anak Dengan Media Spindle Box Di Tk Aisyiyah 18 Asemjajar."

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menekankan pada analisis yang dijelaskan secara deskriptif tidak terstruktur dan biasanya berupa kata-kata. Penelitian ini membahas tentang Analisa kegiatan berhitung pada anak usia dini menggunakan media APE Spindle Box.

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah 18 Asemjajar Jl Kalibutih No. 130D, Tembok Dukuh, Kec. Bubutan. Kota Surabaya. Subjek dari penelitian ini adalah 18 siswa kelompk A1 TK Aisyiyah 18 Asemjajar. Adapun obyek penelitian dalam observasi ini meliputi (1) Kegiatan berhitung (2) pembelajaran melalui APE (3) Perkembangan kognitif pada AUD. Pada penelitian ini menggunakan metode observasi dan penerapan APE. Dimana pengumpulan data dengan cara mengamati dan menerapkan APE pada pembelajaran langsung dikelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan APE. Observasi sebelum menggunakan APE digunakan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah 18 Asemjajar, lalu akan dibandingkan dengan kemampuan berhitung anak setelah menggunakan APE.

HASIL PENELITIAN

Pengambilan data dilakukan dengan observasi Pembelajaran langsung menggunakan media Spindle Box. Pembelajaran ini diberikan kepada anak kelas A1 yang berjumlah 18 anak (9 laki-laki dan 9 perempuan). Berdasarkan data yang diambil dari hasil penelitian yang dilakukan bahwa terjadi peningkatan pada kegiatan berhitung melalui media Spindle Box. Dalam pembelajaran sehari-hari kegiatan berhitung sudah biasa dilakukan di TK Aisyiyah 18 Asemjajar, selain itu kegiatan berhitung juga diminati oleh anak-anak. Tetapi strategi yang digunakan guru kurang menarik siswa sehingga kegiatan berhitung kurang efektif dan masih ada siswa yang kurang. Strategi yang penulis lakukan adalah menerapkan APE Spindle Box

untuk kegiatan berhitung, strategi ini membuat anak menjadi lebih antusias dan tertarik dalam melakukan pembelajaran berhitung

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti membuat strategi yang diceritakan lengkap, Adapun langkah-langkah yang diterapkan penulis pada hari pertama kegiatan berhitung yaitu pertama penulis menyediakan Alat Permainan Edukatif (APE) berupa Spindle Box. Lalu penulis memperkenalkan APE kepada anak di TK Aisyiyah 18 Asemjajar. Kemudian, penulis memberikan contoh cara menggunakan APE Spindle Box. Setelah anak memahami cara penggunaan APE penulis meminta semua anak mencoba mengaplikasikan secara bergantian. Langkah-langkah yang dilakukan penulis pada hari kedua kegiatan berhitung yaitu pertama penulis mereview kegiatan hari sebelumnya, selanjutnya setelah mengetahui kekurangan hari sebelumnya yaitu masih ada beberapa anak yang belum bisa berhitung, lalu penulis memberikan penjelasan yang lebih jelas lagi sehingga anak mampu memahami hal tersebut. Dikarenakan penulis pada hari sebelumnya hanya memperkenalkan langkah-langkah dan meminta anak untuk bergantian mencoba sehingga membuat anak merasa bosan dalam mengantri, selanjutnya pada hari kedua ini penulis membuat inovasi bermain pada APE tersebut, yang pertama yaitu penulis menjelaskan kembali bagaimana cara bermain APE ini dan mereview kembali angka 1-10, dikarenakan pada APE ini murid diperkenalkan angka 1-10. Sehingga murid tidak terlalu lama dalam mengantri, ketika satu kelompok memainkan APE ini, sedangkan satu kelompok lainnya akan di minta untuk bernyanyi atau berhitung sampai dengan angka 10.

Pada hari ke dua telah terlaksanakan maka penulis mereview dari kegiatan di hari tersebut, sehingga pada hari ketiga ini semua murid berhasil dalam melakukan kegiatan tersebut, dengan melakukan langkah-langkah yang membuat murid tersebut berhasil. Yaitu langkah pertama penulis melakukan tes di TK Aisyiyah 18 sebagai bukti terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada anak. Meskipun tidak semua anak berkembang sangat baik masih ada anak yang hanya mencapai berkembang sesuai harapan.

Penulis menggunakan APE ini berdasarkan observasi yang dilakukan sebelum melakukan implementasi pembelajaran yang dilakukan di TK Aisyiyah 18. Pada saat observasi penulis menemukan permasalahan yaitu anak mengalami kekurangan dalam mengenal angka sehingga penulis membuat inovasi berupa APE spindle Box. Penelitian yang telah dilakukan penulis melalui APE Spindle Box terdapat beberapa kelebihan diantaranya membantu anak lebih mudah memahami konsep bilangan, bisa berhitung, melatih konsentrasi anak, mengetahui banyak sedikitnya angka. Namun, memiliki kelemahan yaitu membuat anak mengantri sehingga penulis membuat inovasi bermain di tengah-tengah pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di TK Aisyiyah 18 Asemjajar maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan berhitung anak dapat dipengaruhi menggunakan APE Spindle Box. Anak yang awalnya belum berkembang dalam kegiatan berhitung menjadi meningkat setelah pembelajaran menggunakan APE. Karena kegiatan berhitung tanpa APE menurut anak kurang menarik dan membosankan, sedangkan dengan menggunakan APE anak menjadi tertarik dalam kegiatan berhitung dan lebih antusias dalam pembelajaran.

Saran

Diharapkan guru di TK Aisyiyah 18 Asemjajar lebih memperhatikan kemampuan berhitung anak karena kemampuan berhitung anak sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-harinya, guru juga lebih membuat strategi yang menarik dan medi-media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak.

REFERENSI

- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini. Jakarta : Jurnal Obsesi.
- Fauzi, T. Andriani, D. Yaie, F. I. J. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini. Palembang : Paud Lectura.
- Hasanah, P. M., Martati, B., Aristiana., Rahayu, P., (2021). Analisi Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya. Surabaya : Pedagogi.
- Novianti, R. (2015). Perkembangan Permainan Roda Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun. Riau : Educhild
- Republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIKBUD) Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Kemendikbud. Jakarta.