

Mengembangkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Dahi Edukatif (Dadu Hitung Edukatif) Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Ana Febriani¹, Hanggara Budi Utomo²

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

Anafebriani2002@gmail.com¹, hanggara@unpkediri.ac.id²

ABSTRACT

Counting is the development of basic mathematical skills that must be developed from an early age. An ability that must be developed for children is the ability to count in the form of recognizing number symbols, mentioning number symbols in sequence and counting, numbering with objects up to 20, being able to say 1-20 in the correct order and being able to point to numbers 1-10, imitating the symbols of numbers 1-10, connecting the symbols of numbers with objects that have the right amount and also matching objects with each other. The DAHI media itself is a medium consisting of dice and number cards and picture cards which aims to develop numeracy skills and introduce the concept of numbers and number symbols to early childhood. This research method uses a qualitative descriptive method. The conclusion of the study that has been carried out by researchers is that educational counting dice media is expected to be effective in developing numeracy skills for early childhood.

Keywords: Educational Game Tools, Cognitive Development, Early Childhood

ABSTRAK

Berhitung merupakan pengembangan kemampuan matematika dasar yang harus di kembangkan sejak dini. Sebuah kemampuan yang harus di kembangkan bagi anak yaitu kemampuan berhitung berupa mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan secara urut dan membilang, membilang dengan benda-benda hingga 20, mampu membilang menyebutkan 1-20 dengan urutan yang benar dan mampu menunjuk angka 1-10, menirukan lambang bilangan 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda yang memiliki jumlah yang sesuai da juga mencocokkan benda satu dengan lainnya. Media DAHI sendiri merupakan media yang terdiri dari dadu serta kartu angka dan kartu gambar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung serta mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Kesimpulan kajian yang telah dilakukan oleh peneliti, media dadu hitung edukatif diharapkan efektif untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Pengembangan Kognitif, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Ketika kita mendengar apa itu anak usia dini, maka anak usia dini memiliki arti yaitu suatu batasan tentang pengetahuan yang beragam dan juga memiliki batasan usia. Menurut Hartati sebagaimana dikutip oleh Sunanih (2017) bahwa anak usia dini ialah anak yang belum mengerti apapun, memiliki pola pikir yang polos dan bisa dikatakan belum dapat memahami sesuatu dan berpikir dengan baik dampak dari perlakuan terhadap anak seperti memperlakukannya seperti layaknya orang dewasa seperti memakaikannya baju kebaya, memakai konde, dan pemakaian lainnya yang layaknya seperti

orang dewasa, maka anak menjadi mengingat pengalaman masa kecilnya yang berpakaian layaknya orang dewasa. Seiring dengan perkembangan jaman, maka ilmupun juga makin berkembang dengan pesat maka dilakukannya studi tentang anak dan dapat diketahui maka anak sangatlah berbeda dengan orang dewasa.

Masa ini dapat disebut masa golden age yang berarti masa keemasan, itu dikarenakan anak mengalami masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat dan di masa depan akan sangat berpengaruh dan takkan tergantikan. Berbagai pakar neurologi melakukan penelitian dan terbukti bahwa 50% anak yang cerdas terbentuk dalam 4 tahun pertamanya. Setelah itu anak yang berusia 8 tahun memiliki capaian perkembangan otak sebesar 80% dan pada anak yang berusia 18 tahun memiliki pencapaian perkembangan otak sebesar 100% ungkapan slamet suyanto dalam (Uce & Dosen, 2008). PAUD kepanjangan dari pendidikan anak usia dini merupakan program pendidikan yang di jalankan untuk anak berusia 0-6 tahun supaya anak memiliki kematangan dan kesanggupan dalam menerima pendidikan selanjutnya. Menurut Rinda ningsih sebagaimana dikutip oleh Nur dkk. (2020), kemampuan berhitung menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk anak yang sangat perlu di kembangkan guna membekali kehidupan dimasa depan, berhitung merupakan kemampuan yang sangat penting bagi kehidupan anak kelak. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang di miliki setiap anak yang selalu berhubungan dengan pengurangan, pembagian, perkalian dan juga penjumlahan yang selalu berkaitan dengan kehidupan setiap harinya. Kemampuan berhitung di awali dengan lingkungan yang terdekat, meningkatkan perkembangan berhitung yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan sebagainya ebagai sebuah karakteristik dari kognitif (Romlah dkk. 2016).

Kognitif merupakan sarana yang sangat penting bagi manusia. Karena kognitif merupakan proses berfikir individu yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapinya kelak, dan melatih anak dapat berpikir secara sistematis dan logis dan melalui pemahaman dan komunikasi tentang angka, lambang bilangan dan juga bilangan adalah salah satu aspek agar dapat merangsang kemampuan kognitif anak adalah berhitung.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang mendeskripsikan, memahami, merangkum berbagai kondisi, berbagai situasi atau kejadian sosial yang sebenarnya di masyarakat dan memberikan bukti berupa dokumentasi, foto, catatan lapangan, hasil dari wawancara, dan sebagainya. Menurut Creswell (2016) penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian dalam mengeksplorasi dan memahami suatu kelompok orang yang mempunyai masalah sosial. Secara umum penelitian kualitatif dapat digunakan sebagai penelitian tentang kehidupan masyarakat, memahami suatu tingkah laku, fenomena, masalah sosial. Alasan

menggunakan penelitian kualitatif ialah pengalaman yang di alami peneliti dimana metode ini dapat di gunakan agar mendapatkan jawaban dari masalah yang sulit di pahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berhitung merupakan pengembangan kemampuan matematika dasar yang harus di kembangkan sejak dini. Sebuah kemampuan yang harus di kembangkan bagi anak yaitu kemampuan berhitung berupa mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan secara urut dan membilang, membilang dengan benda-benda hingga 20, mampu membilang menyebutkan 1-20 dengan urutan yang benar dan mampu menunjuk angka 1-10, menirukan lambang bilangan 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda yang memiliki jumlah yang sesuai da juga mencocokkan benda satu dengan lainnya dapat di lakukan dengan bermain, sebagai contohnya yaitu kartu angka, jam dengan angka, puzzle, dan lain sebagainya sehingga permainan tersebut dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di TK Aisyiyah 1 Canggung saat pembelajaran berhitung, masih ada beberapa anak yang mengalami kendala dalam berhitung hal ini dikarenakan saat dirumah tidak ada yang mengajarnya karena orang tua sibuk dalam bekerja, dan sebagian anak tidak mau memperhatikan guru didalam kelas saat mengajar karena pembelajaran dirasa kurang menarik dan hanya menggunakan buku, juga karena minimnya alat permainan edukatif yang dapat menarik anak untuk belajar karena dilakukan sambil bermain. pernah menggunakan suatu media pembelajaran atau APE yaitu smart bottle cup namun media tersebut hanya untuk menghitung tidak untuk mengenali angka sedangkan kemampuan anak mengenali angka masih kurang.

Untuk itu penulis mencoba untuk membuat APE untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak yang dirasa menyenangkan untuk digunakan, yaitu media "DAHI edukatif" kepanjangan dari dadu hitung edukatif, media ini terbuat dari flanel yang di bentuk menjadi dadu dan terdapat gambar di permukaan dadu agar dapat di hitung anak, perbedaan dengan dadu biasa ialah kalau dadu biasa hanya terdapat titik kecil untuk di hitung, sedangkan dadu hitung edukatif terdapat gambar untuk di hitung anak, kemudian anak mencari simbol yang sesuai dengan jumlah gambar tersebut dan menunjukkannya kepada guru, untuk itu penulis berharap media "Dahi" Dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini. Maka dari itu, guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar anak tidak mudah bosan, mudah menerima pembelajaran dan memahami serta menumbuhkan kreativitas anak.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh seperti yang dilaporkan oleh Lestari (2019) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 4-5

Tahun Di Taman Kanak-Kanak (Tk) Zhafira Gedangan Sidoarjo" yang melakukan siklus sebanyak 3 kali. Diketahui Penggunaan media permainan ular tangga efektif digunakan ditambah dengan media poster angka hal ini terlihat dari hasil ketuntasan anak melakukan kegiatan berhitung yaitu pada pra siklus 0% (Berkembang Sangat Baik), 18,75% (Berkembang Sesuai Harapan), 50% (Mulai Berkembang) dan 31,25% (Belum Berkembang), dengan rata-rata 26,87 setelah dilakukannya post test yaitu siklus III mendapatkan 93,75% (Sangat Baik) dengan nilai rata-rata yaitu 72,03. Hal ini dapat diartikan bahwa pengembangan berhitung dengan media ular tangga mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Berdasarkan kajian hasil tersebut, maka peneliti juga ingin meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media (Dadu Hitung Edukatif).

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan yang dilakukan oleh peneliti ialah sama-sama mengembangkan aspek kognitif berhitung pada anak, sementara perbedaan dari penelitian ini ialah Maisarah Lestari menggunakan media ular tangga untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak dan penelitian ini menggunakan media (Dadu Hitung Edukatif).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kemampuan berhitung menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk anak yang sangat perlu di kembangkan guna membekali kehidupan dimasa depan, berhitung merupakan kemampuan yang sangat penting bagi kehidupan anak kelak. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang di miliki setiap anak yang selalu berhubungan dengan pengurangan, pembagian, perkalian dan juga penjumlahan yang selalu berkaitan dengan kehidupan setiap harinya.

Penulis mencoba untuk membuat APE untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak yang dirasa menyenangkan untuk digunakan, yaitu media "DAHI edukatif" kepanjangan dari dadu hitung edukatif, media ini terbuat dari flanel yang di bentuk menjadi dadu dan terdapat gambar di permukaan dadu agar dapat di hitung anak, perbedaan dengan dadu biasa ialah kalau dadu biasa hanya terdapat titik kecil untuk di hitung, sedangkan dadu hitung edukatif terdapat gambar untuk di hitung anak, kemudian anak mencari simbol yang sesuai dengan jumlah gambar tersebut dan menunjukkannya kepada guru, untuk itu penulis berharap media "Dahi" dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan yang dilakukan oleh peneliti ialah sama-sama mengembangkan aspek kognitif berhitung pada anak, sementara perbedaan dari penelitian ini ialah menggunakan media ular tangga untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak dan penelitian ini menggunakan media (Dadu Hitung Edukatif).

DAFTAR RUJUKAN

- Lestari, M. (2019). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (TK) Zhafira Gedangan Sidoarjo*. http://digilib.uinsby.ac.id/29498/3/Maisarah Lestari_D78214028.pdf
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50>
- Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli. (2016). Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 1–6.
- Sunanih. (2017). Kemampuan membaca huruf abjad bagi anak usia dini bagian dari perkembangan bahasa. *Jurnal pendidikan*, 1. <http://eprints.umpo.ac.id/5499/3/BAB II.pdf>
- Uce, L., & Dosen. (2008). The golden age. *International Journal*, 64(1), 205–221. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>
n di artikel penelitian