MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 4 – 5 TAHUN MELALUI PERMAINAN *STICK* ANGKA

Sukat[1], Arri Handayani[2], Dini Rakhmawati[3]
Universitas PGRI Semarang
[1]sukatherawan@gmail.com, [2]arrihandayani@upgris.ac.id,
[3]dinirakhmawati@upgris.ac.id.

ABSTRACT

Numeracy is the process or activity of carrying out mathematical operations, such as addition, subtraction, multiplication and division, in order to get the right result or answer. Counting activities involve manipulating numbers or mathematical symbols according to applicable mathematical rules. One game to improve young children's numeracy skills is the number stick game. The number stick game is an innovation in the world of educational games which aims to improve children's mathematical abilities through an interactive and fun approach. The effectiveness of number stick games can be seen from various aspects, including increasing understanding of basic mathematical concepts, developing logical thinking skills, and stimulating children's creativity. The variety of activities in this game, from number recognition to solving simple mathematical problems, provides the opportunity for children to learn in a fun and interactive way.

Keywords: Counting; Early Childhood; Number stick games

ABSTRAK

Berhitung adalah proses atau kegiatan untuk melakukan operasi matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, guna mendapatkan hasil atau jawaban yang tepat. Aktivitas berhitung melibatkan manipulasi angka atau simbol matematika sesuai dengan aturan-aturan matematika yang berlaku. Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini adalah permainan stik angka. Permainan stik angka adalah sebuah inovasi dalam dunia permainan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak-anak melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Efektivitas permainan stik angka dapat dilihat dari berbagai aspek, termasuk peningkatan pemahaman konsep matematika dasar, pengembangan keterampilan berpikir logis, dan stimulasi kreativitas anak-anak. Keberagaman aktivitas dalam permainan ini, mulai dari pengenalan angka hingga pemecahan masalah matematis sederhana, memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: Berhitung;Anak Usia Dini;Permainan stick Angka.

A. Pendahuluan

Pendidikan Taman Kanak-kanak bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, serta fisik motorik

untuk siap memasuki pendidikan Sekolah Dasar. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan suatu lembaga pendidikan formal untuk anak sebelum memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya. Lembaga ini dianggap penting untuk mengembangkan potensi anak secara optimal.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang diberikan di Taman Kanak-kanak dalam mengembangkan aspek kognitif yaitu pembelajaran mengenal angka dan berhitung. Anak dapat di katakan mengenal angka dan berhitung jika anak dapat membilang/menyebut bilangan 1-10, anak dapat menunjukan bilangan 1-10, serta anak dapat menghubungkan benda dengan bilangan.

Anak usia 4-5 tahun cenderung belajar dengan cara yang paling efektif melalui permainan dan aktivitas yang bersifat interaktif. Mereka memiliki daya serap yang tinggi terhadap hal-hal baru dan rasa ingin tahu yang besar. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan menyenangkan.

Anak berusia 4-5 tahun kelompok A di TK Pertiwi 27 Gajahmungkur masih menghadapi keterbatasan dalam kemampuan berhitung mereka, yang sebagian besar disebabkan oleh kurangnya ketersediaan permainan yang dapat merangsang kemampuan berhitung mereka. Dengan memberikan lebih banyak kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas bermain yang mendukung konsep matematika, seperti permainan hitung-hitungan atau penggunaan bahan mainan yang melibatkan angka, dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung mereka secara alami dan menyenangkan

Untuk menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung agar anak merasa nyaman dan antusias dalam belajar berhitung bisa dilaksanakan melalui pendekatan yang kreatif dan bermain, peneliti memilih permainan stick angka untuk memfasilitasi kemampuan berhitung anak. Permainan stick angka merupakan salah satu cara kreatif dan interaktif untuk memperkenalkan konsep berhitung pada anak usia 4 – 5 tahun. Dengan menggunakan stick angka yang berwarna-warni, anak-anak dapat belajar mengenali angka sekaligus mempraktikkannya dalam

berbagai aktivitas menyenangkan.

Permainan stik angka dipilih karena sifatnya yang dapat merangsang berbagai fungsi kognitif. Pemain harus menggunakan keterampilan motorik halus untuk menggerakkan stik dengan tepat, sementara juga menjaga fokus perhatian pada perubahan angka di papan permainan. Selain itu, permainan ini memerlukan pemikiran strategis dan pemecahan masalah, menciptakan lingkungan yang sempurna untuk mengamati dan menganalisis aktivitas kognitif.

Melalui eksplorasi permainan stik angka, artikel ini bertujuan untuk menyajikan pandangan baru dalam memahami kognisi manusia. Dengan memanfaatkan permainan sebagai alat observasi, kita dapat menggali lebih dalam ke dalam kompleksitas proses kognitif dan mengidentifikasi cara-cara baru untuk meningkatkan fungsi otak. Dengan demikian, artikel ini berpotensi menjadi pijakan untuk penelitian lebih lanjut dalam pengembangan metode pengamatan dan intervensi kognitif yang inovatif.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berhitung

Berhitung permulaan merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak dikehidupannya di masa depan. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak dapat merusak pola perkembangan anak. Pembelajaran matematika pada anak sudia dini haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyenangi matematika tersebut. (Susanto, 2011:65). (Trisnawati, 2018).

Jean Piaget menyusun teori perkembangan kognitif anak-anak. Dalam konteks berhitung, Piaget membagi perkembangan ini menjadi beberapa tahap, di antaranya:

> Tahap Praoperasional (2-7 tahun): Pada tahap ini, anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol dan kata-kata untuk merepresentasikan objek dan ide. Mereka juga mulai mengembangkan pemahaman tentang kuantitas, meskipun pemahaman ini belum sepenuhnya konkrit. (Agustina & Radiansyah, 2023).

Jerome Bruner mengembangkan teori pembelajaran yang berfokus pada proses pembentukan konsep anak-anak melalui tiga tahap: enaktiv, ikonik, dan simbolik. Dalam konteks berhitung, anak-anak pada usia ini mungkin mulai dengan representasi konkrit, seperti menggunakan benda-benda fisik, kemudian berkembang ke representasi gambar atau visual, dan akhirnya ke simbol-simbol matematika.

Pembelajaran matematika pada anak usia dini haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat Berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika (Putri, 2014:3). (Fitriana, 2015)

Masa peka berhitung permulaan pada anak Masa usia dini merupakan masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung permulaan, karena pada masa ini anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

Sejalan dengan teori-teori yang telah dikemukakan, permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan (2007:6). yaitu:

Penguasaan Konsep, Pada tahap penguasaan konsep, pemahaman dan pengertian tentang suatu hal haruslah menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, misalnya pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Masa Transisi, Pada tahap ini proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit masih digunakan dan mulai dikenalkan bentuk dan lambangnya. Lambang, Pada tahap ini lambang atau visualisasi dari berbagai konsep. Seperti lambang 7 untuk

menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Permainan *Stick* Angka

Media *stick* angka tidak terlepas dari pengertian media pendidikan. Gagne (Sadiman, dkk, 2003: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.Dalam kamus bahasa Inggris- Indonesia, *stick* diartikan sebagai kata benda yang berarti tongkat, batang atau potongan. Sedangkan angka adalah simbol untuk hitungan dengan simbol pokok yaitu 0,1,2,3,4,5,6,7,8, dan 9. (Farihah, 2017)

"*Stick* Angka" adalah stick yang penuh dengan gambar yang sesuai dengan lambang bilangan. *Stick* Angka ini adalah sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran matematika yang berhubungan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

Media "stick angka" merupakan pengembangan dari konsep "balok angka" karya Montessori, yang terbuat dari kayu dengan warna merah dan biru. Setiap segmen warna merah dan biru merepresentasikan jumlah 1 balok. Balok-balok tersebut memiliki ukuran dan pembagian yang meningkat secara bertahap. Stick angka, yang terbuat dari kayu dan berisi angka 1 hingga 10, digunakan sebagai media edukatif untuk pembelajaran sensoris anak-anak. Media ini diadaptasi sebagai alternatif yang lebih mudah ditemukan dan digunakan serta memiliki biaya yang lebih terjangkau. (Trisnawati, 2018)

Permainan *stick* angka adalah suatu bentuk media pembelajaran berbasis permainan untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran pada anak usia dini. Penggunaan permainan *stick* angka diharapkan lebih mudah untuk membantu anak memahami konsep berhitung agar lebih termotivasi dalam belajar berhitung permulaan. Media permainan *stick* angka yang akan digunakan dalam penelitian adalah permainan yang terbuat dari tongkat, batang, atau potongan kayu. Sedangkan angka merupakan suatu symbol untuk hitungan dengan symbol pokok yaitu 0,1,2,3,4,5,6,7,8, dan 9.(Ma'rifah, 2014:20). (Apriyansyah, 2018).

Peran Permainan Stik Angka dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak

Peran media dalam pembelajaran anak usia dini sangat penting, karena media berfungsi sebagai saluran penyampai pesan dari guru kepada anak didik agar pesan atau informasi dapat diterima atau diserap dengan baik. Salah satu media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini adalah media *stick* angka. Media ini merupakan media visual yang dapat merangsang kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

Keunggulan media *stick* angka antara lain mudah untuk dibuat sendiri oleh guru, sehingga lebih efisien. Penggunaan media ini juga membantu menghindari anak untuk berpikir secara verbal atau hanya membayangkan. Dalam pembelajaran ini, unsur kesenangan sangat ditekankan, dan melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran.

Media *stick* angka tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat melibatkan anak dalam aktivitas bermain. Hal ini membantu melatih kemampuan berhitung anak sehingga mereka lebih tertarik dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan dan angkanya. Dengan tampilan yang menarik, media ini dapat menunjang proses pengenalan lambang bilangan sehingga anak tidak mudah bosan selama pembelajaran. (Agustina & Radiansyah, 2023)

Pentingnya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak memberikan tekanan pada anak menjadi fokus utama. Dengan menggunakan media *stick*

D. Kesimpulan

Untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun digunakan permainan *stick* angka, yang bisa dimainkan dengan menyenangkan serta tidak membosankan.

Saran

1. Untuk Guru , dalam memberikan kegiatan berhitung untuk mengambangkan kemampuan kognitif anak, gunakanlah permainan yang menarik salah satunya dengan permainan stik angka
2. Orangtua, supaya mendukung kegiatan anak dalam belajar menggunakan berbagai permainan yang menarik di rumah

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, A., & Radiansyah, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Model Make a Match Dengan Media Kartu Angka. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *3*(1), 9. https://doi.org/10.20527/jikad.v3i1.7708

Apriyansyah. (2018). Peningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, *5*(1), 46–63.

Farihah, H. (2017). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka. *Seling Jurnal Program Studi PGRA*, *3*(5), 24–39.

Fitriana, N. (2015). *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Penggunaan Media Stick Angka pada Anak Kelompok A PAUD PKK Kandat …*. 1–20. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.11.0051.pdf

Trisnawati, E. (2018). Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu. *IAIN Bengkulu*, 1–84. http://repository.iainbengkulu.ac.id/2862/1/SKRIPSI EKI TRISNAWATI.pdf