

PENGEMBANGAN MEDIA APRON HITUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK KELOMPOK B

Puji Astutik^{1*}, Kholifah²

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: pujiastutik45@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak perndidixsn usia dini sehingga perlu dikembangkan media yang sesuai dengan materi tersebut. Penembangan media gambar di harapkan untuk meningkat kemampuan anak usia dini dapat mudah dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Penelitian awal ini merupakan penelitian pengembangan Media aproun hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Pengembangan aproun hitung dibuat berdasarkan tujuh indikator. aproun hitung ini di uji dengan satu validator, yaitu validasi isi. Hasil dari uji validatas tersebut menyatakan 80% validasi ahli isi. Berdasarkan hasil validasi tersebut validasi ahli isi menunjukkan Media Ga aproun hitung termasuk dalam katergori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa Media aproun hitung ini dapat menjadi salah satu alat pembelajaran alternatif untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik khususnya pada pendidikan anak usia dini. untuk diharapkan produk yang dihasilkan dapat layak digunakan dalam pengembangan kemampuan berhitung anak..

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Media Apron Hitung

PENDAHULUAN

Pendidikan prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui penggunaan media dalam pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran harus kreatif, bervariasi, menyenangkan bagi anak, dan sesuai dengan perkembangan anak salah satu media pembelajaran yang ingin dikembangkan yaitu media untuk kemampuan mengenal bilangan bagi anak usia dini. Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika, yang diperlukan untuk pengembangan keterampilan berhitung yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama kemampuan berhitung yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan mengenal bilangan [1].

Matematika dapat dikatakan mampu mendewasakan semua pengalaman manusia, konsep-konsepnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari mulai dari mengukur, menghitung waktu. Matematika memberikan pengetahuan dasar yang luar biasa untuk perkembangan teknologi yang telah terjadi di dunia mulai dari revolusi industri, penjelajahan ruang angkasa hingga ke kemajuan teknologi telekomunikasi.

Dalam kehidupan anak berbagai bentuk angka seringkali ditemui, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender bahkan angka

pada kue ulang tahun. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari anak. Penggunaan media pembelajaran bagi anak usia Taman Kanak-kanak diperlukan dalam rangka mengembangkan keterampilan berhitung secara konkret sehingga anak secara mental sudah siap mengikuti pembelajaran Matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar, seperti halnya pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk ukuran, ruang, dan posisi melalui berbagai bentuk alat dalam kegiatan bermain yang menyenangkan [2].

Penanaman konsep bilangan bisa diawali dengan memberikan pengertian tentang banyaknya sedikit atau besar kecil, untuk mengajarkan penjumlahan dan sebagai dasar kemampuan berhitung selanjutnya. Gunakan saja buah, jari atau gambar yang menunjukkan konsep banyak sedikit. Sebab jika menggunakan simbol, sulit ditangkap anak karena abstrak. Untuk angka 2, misalnya, perhatikan jari telunjuk dan tengah atau dua buah apel. Tak perlu pula mengajar secara "baku" seperti yang banyak dilakukan orangtua, yaitu angka 3 dengan menderetkan telunjuk, jari tengah, dan jari manis.

Jika anak sudah memahami hal itu, baru meningkat ke simbol bilangan. Anak prasekolah sudah mampu menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, sehingga

bisa dengan mudah mengubah formasi tiga jari menjadi simbol angka 3. Untuk mengenalkan lambang bilangan, bisa dengan mudah dilakukan karena konsep sudah tertanam di benak anak. Yang kerap terjadi, orangtua atau guru kurang sabar. Akhirnya anak langsung dikenalkan pada simbol. Padahal, anak belum paham. Penanaman konsep bilangan kadang sangat sulit. Itu gunanya guru maupun orangtua harus bisa memahami kemampuan setiap anak.

Anak dengan kemampuan diatas rata-rata, bisa langsung menggunakan simbol tanpa diajarkan konsep bilangan melalui pemahaman konsep anak bisa diajarkan penjumlahan. Anak usia dini masih dalam proses berpikir konkret. Contohnya dengan menggunakan penggunaan media pembelajaran *apron hitung*. Terkadang anak mengalami kesulitan dalam belajar berhitung. Kesulitan anak dalam berhitung seperti menyebutkan angka, mengurutkan angka, penjumlahan, pengurangan dapat disebabkan oleh berbagai hal antara lain kejenuhan, keterbatasan daya ingat, dan lemahnya konsentrasi berhitung termasuk kegiatan yang menuntut latihan terus menerus, konsentrasi, dan ketekunan sehingga kerap terkesan membosankan bagi anak karena yang dilatih hanya dengan lembar kerja anak dan guru menjelaskan di papan tulis. Selain itu, tidak semua anak memiliki kemampuan daya ingat dan kemampuan konsentrasi yang memadai sehingga berhitung akan terasa sebagai beban yang berat bagi anak. Memahami tentang pentingnya kemampuan berhitung sejak dini, perlunya penggunaan cara dan strategi yang tepat dalam pembelajaran berhitung pada anak usia dini. [3]

Namun yang lebih penting sebelum mengajarkan semua itu guru atau orangtua perlu tahu dulu apa tujuan mengajarkan matematika pada anak. Jika tujuannya agar anak senang menghitung, bisa diajarkan dengan cara mengenalkan konsep banyak sedikit dan besar kecil tadi. Dengan suasana menyenangkan semisal dengan gambar-gambar menarik, kemungkinan anak-anak menyukainya. Sehingga kelak ketika sudah menggunakan simbol pikiran bahwa matematika sulit akan hilang sebab anak sudah terlanjur merasakan pelajaran matematika yang menyenangkan.

Namun demikian, tujuan itu juga sering mambuat orang tua salah saat mengerjakannya. Anak malah dipaksa agar cepat bisa menghitung dengan menggunakan simbol-

simbol secara langsung, padahal selain anak belum memahami konsep suasana yang didapatnya saat itu pun tidak menyenangkan. Tidak jarang, saking ingin anaknya pintar, anak-anak dikursuskan atau dilatih terus menerus sementara anak usia prasekolah tidak boleh dipaksa. Termasuk belajar Matematika. Sebaiknya biarkan anak berkembang dengan kemampuannya sendiri. Jika memang tidak mencapai target, orangtua mesti sadar. Mungkin anak tidak menyukai pelajaran itu. Kalau dipaksa, nanti malah muncul kesan bahwa pelajaran menghitung sangat tidak menyenangkan. Anak bahkan membenci matematika meski sebenarnya dia bisa atau pintar mengerjakannya.

Kegiatan-kegiatan berhitung untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara baik di rumah bersama dengan orangtua, maupun di sekolah bersama dengan guru. Saat pembelajaran di sekolah, guru dapat menggunakan berbagai hal dan cara agar pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh anak. Banyak orang yang menganggap bahwa matematika merupakan suatu pelajaran yang dianggap menakutkan, karena disitu terdapat banyak rumus-rumus, angka-angka yang sulit dipahami. Tidak jarang banyak yang nilai matematikanya jelek dibandingkan dengan pelajaran yang lain [4].

Strategi dalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan peserta didik untuk memahami dan menguasai matematika. Dalam prakteknya belajar matematika diperlukan alat bantu media pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan peserta didik untuk belajar. Banyak metode yang dapat diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya metode penelitian dan pengembangan.

Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung pada anak usia dini tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental social, dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan. Kemampuan berhitung dapat ditingkatkan apabila media pembelajaran yang digunakan menarik dan merupakan hal yang baru bagi anak sehingga tidak menimbulkan kebosanan.

Apron hitung adalah mainan edukasi untuk melatih berhitung anak-anak melalui media permainan edukatif. Media ini adalah alat permainan edukasi (APE). Media

pembelajaran dalam bentuk apron bergambar dengan ukuran sebesar sekitar 30 cm x 30 cm. Media yang dibuat berupa apron dengan ukuran besar dibuat dengan menggunakan plastik, berwarna, bentuk macam-macam buah-buahan yang dibuat dengan kain flannel dan dakron dan ditempelkan dengan perekat pada *apron hitung* tersebut. Kelebihan *apron hitung* ini adalah bersifat praktis dalam pembuatan dan penggunaannya, mudah diingat karena gambar yang ada berwarna sehingga menarik perhatiannya, dan menyenangkan.

Media *Apron hitung* dimana media *apron hitung* ini berisikan angka yang di tempelkan pada apron yang besar apron hitung ini dapat digunakan untuk mengenalkan angka pada anak melalui proses mengenalkan angka-angka dengan bentuk buah. Pada mulanya anak diajak untuk melihat media *apron hitung* kemudian mencoba menyebutkan angka-angka, kemudian mengurutkan angka, setelah anak mampu mengajarkan anak penjumlahan dan pengurangan dengan media *apron hitung*. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian anak agar anak tidak bosan.

Kegiatan pembelajaran dengan media apron hitung yang menarik dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuan mengenal kemampuan berhitung. hal ini dimaksudkan agar guru mendapatkan pengetahuan baru dalam menggunakan media yang efektif untuk mengenal bilangan pada anak usia dini. Oleh karena itu peneliti ini mengambil judul “Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B”.

METODE PENELITIAN

Model rancangan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model Thiagarajan dan Semmel yang dimodifikasi. Model rancangan ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Model Thiagarajan dan Semmel sangat cocok untuk pengembangan media pembelajaran. Penggunaan model Thiagarajan dan Semmel dinilai cocok untuk mengembangkan media yang memanfaatkan kreatifitas pendidik dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, model pengembangan Thiagarajan dan Semmel dianggap cocok untuk di implementasikan

kepada anak kelompok B pendidikan anak usia dini [5].

Validasi pelaksanaan pembelajaran oleh ahli atau pakar isi. Teknik pengumpulan data melalui pengisian lembar validasi yang dilakukan oleh ahli terhadap masing-masing aspek yang ingin dinilai.

Data hasil validasi akan dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100 \%$$

(Sumber : Elis, 2018:49)

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

| Tingkat pencapaian | Kualifikasi |
|--------------------|--------------------|
| 81% -100% | Sangat layak |
| 61% -80% | Layak |
| 41% -60% | Cukup layak |
| 21% -40% | Tidaklayak |
| 0 - 20% | Sangat tidak layak |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran media apron hitung semester II. Data yang didapat dalam penelitian ini merupakan data nilai kevalidan pengembangan Media Apron Hitung berbasis literasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi, ahli bahasa, ahli kegrafisan, dan ahli pengguna.

Validasi isi untuk 5 aspek penilaian yang telah dilakukan memberikan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Media Apron Hitung Oleh Ahli Isi

| No | Indikator penilaian | Tahap1 |
|----------------------|---|--------|
| 1 | Media berisi materi pelajaran yang mampu memperdalam pengetahuan siswa. | 3 |
| 2 | Media berisi materi yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai. | 3 |
| 3 | Media mendorong siswa untuk saling bekerjasama. | 3 |
| 4 | Media menimbulkan minat siswa. | 4 |
| 5 | Media memfasilitasi siswa untuk melakukan evaluasi. | 3 |
| Jumlah | | 16 |
| Rata-rata presentase | | 80% |
| Kriteria skor | | Layak |

Hasil perhitungan validasi isi sebesar 80%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa materi di media apron hitung memiliki kualifikasi layak

Hasil ini sama dengan hasil artikel pengembangan yang dilakukan oleh Eko Yuli Supriyanta dengan hasil Secara kuantitatif 4,14 (kesesuaian kurikulum, kebenaran isi dan cara penyajian materi termasuk kriteria baik) dan 4,07 (pertimbangan produksi, desain visual, dan kualitas teknis termasuk kriteria baik). Sementara itu, penilaian yang diberikan siswa pada tahap uji lapangan, uji lapangan lebih luas, dan uji operasional masing-masing secara berturut-turut 4,19 (termasuk kriteria baik); 4,26 (termasuk kriteria sangat baik); dan 4,14 (termasuk kriteria baik). Secara kualitatif, Media Apron Hitung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan bahwa media media apron hitung telah dikembangkan berkategori baik, valid dan sangat layak diterapkan pada siswa sekolah dasar materi macam-macam gaya. Skor hasil media apron hitung yang diberikan oleh validasi isi 80% yang termasuk dalam kualifikasi layak dan sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media media apron hitung juga akan menarik perhatian siswa sehingga pembelajaranpun akan lebih mudah untuk dipahami oleh siswa dan guru pun akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media media apron hitung tersebut. Hasil pengembangan media media apron hitung berbasis literasi sains pada materi berhitung dapat menjadi salah satu cara alternative dalam meningkatkan kemampuan literasi sains terutama pada siswa tingkat taman kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cecep, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Jl Tandra Raya No.23 Rawamangun
- [2] Arief S. Sadiman dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- [3] Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*, Ed. Revisi- cet.19. Jakarta: Rajawali Pers.

- [4] Limbong, Simarmata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- [5] Setyosari, Punaji 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- [6] Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.