

## PENGUNAAN MEDIA STIK ES KRIM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA DINI DI TKS TIGA SERANGKAI GEULUMPANG SULU TIMUR

Nurhayati<sup>1)</sup>, Muhammad Kharizmi<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa FKIP, Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Almuslim  
email: [nurhayati.net2018@gmail.com](mailto:nurhayati.net2018@gmail.com)

<sup>2)</sup>Dosen FKIP, Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Almuslim  
email: [ariz\\_izmi@gmail.com](mailto:ariz_izmi@gmail.com)

### ABSTRAK

Meningkatkan Kemampuan Mengenal konsep bilangan Melalui Media stik es krim Pada anak usia dini kelompok B Usia 5-6 Tahun Di TK Tiga Serangkai Geulumpang Sulu Timur Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara. Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah Anak kelompok B di TK Tiga Serangkai Geulumpang Sulu Timur yang berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi (pengamatan), catatan lapangan dan angket. mPada kondisi awal anak yang Mulai Berkembang dengan nilai Cukup hanya 31%, kemudian pada siklus I anak mulai Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai Baik berhasil mencapai 62% dan pada siklus II mengalami perbaikan, anak sudah Berkembang Sesuai Harapan dengan Baik dan Berkembang Sangat Baik sampai 85%. Dengan demikian terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui media stik es krim pada kelompok B di TK Tiga Serangkai Geulumpang Sulu Timur.

**Kata Kunci** : konsep bilangan, Media stik es krim

### I. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan diman anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan padanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik TK adalah mampu

mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang dikembangkan di TK meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Kegiatan pembelajaran matematika pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman riil [1]. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran matematika anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda kongkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan observasi dari penjelasan yang telah dilakukan penulis di lapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di TKS Tiga Serangkai pada Kelompok B. Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Kondisi ini ditengarai penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak.

Permasalahan lain yang terjadi di TKSTiga Serangkai adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode drill dan praktek-praktek paper-pencil test. Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di TKS tersebut, dapat dilihat bahwa dari 13 anak kelompok B yang sudah mengenal bilangan hanya 5 anak (38,46%), dan sisanya sebanyak 8 anak (61,53%) belum mengenal angka.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan media kartu angka sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak TK dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di TKS Tiga Serangkai. Media ini dianggap mampu memecahkan masalah diatas karena dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

## II. KAJIAN LITERATUR

### A. KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA

Kemampuan atau skill adalah berasal dari kata dasar mampu yang dalam hubungan dengan tugas/pekerjaan berarti dapat (kata sifat/keadaan) melakukan tugas/pekerjaan sehingga menghasilkan barang atau jasa sesuai dengan yang diharapkan [2]. Kemampuan dengan sendirinya juga kata sifat/keadaan ditujukan kepada sifat atau keadaan seseorang yang dapat melaksanakan tugas/pekerjaan atas dasar ketentuan yang ada. Kemampuan adalah sifat lahir dan

dipelajari yang memungkinkan seorang dapat menyelesaikan pekerjaannya. Adapun apa yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menghadapi pekerjaannya menurut mitzberg seperti yang dikutip gibson, ada empat kemampuan (kualitas atau skill) yang harus dimiliki seseorang dalam menjalankan tugas-tugasnya sebagai berikut:

1. Keterampilan teknis adalah kemampuan untuk teknik menggunakan alat-alat prosedur dan teknik suatu bidang khusus.
2. Keterampilan manusia adalah kemampuan untuk bekerja dengan orang lain, memahami orang lain, memotivasi orang lain, baik sebagai perorangan maupun sebagai kelompok.
3. Keterampilan konseptual adalah kemampuan mental untuk mengkoordinasikan, dan memadukan semua kepentingan serta kegiatan organisasi.

Bahwa tampilan bilangan satu dengan tampilan bilangan lainnya memahami hubungan antar tampilan bilangan yang diartikan. Sebagai contohnya setelah anak mendengarkan soal (tampilan bahasa lisan), anak bisa menunjukkan dengan media balok (tampilan model / benda mainan), menggambar (tampilan gambar), lalu anak menulis jawaban pada kertas (simbol tertulis angka atau kata) [3]. Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, sebenarnya merupakan konsep abstrak.

Bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting seperti nama, urutan, bilangan dan jumlah [4]. Indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu:

1. Counting (berhitung)
2. One-to-one correspondence (koresponden satu-satu)
3. Quantity (kualitas)
4. Comparison (perbandingan)
5. Recognizing and writing (mengetahui dan menulis angka)

Anak memiliki kemampuan counting (berhitung) sebelum berusia 3 tahun bahwa anak mampu menyebutkan urutan bilangan. Misalnya: satu, dua dan seterusnya. Untuk bisa berhitung anak-anak memulai berhitung dari 1 sampai 9 setelah itu 10 dan seterusnya yaitu bilangan yang terdiri dari 2 angka misalnya anak mampu menyebutkan bilangan "sebelas" bukan menyebutkan "sepuluh satu" dan sebagainya.

## B. MEDIA STIK ES KRIM

Media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak sehingga terjadi proses belajar. Istilah media dalam bidang pembelajaran ialah media pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk merespon dengan baik sebagai pesan yang disampaikan [5].

Stik Es Krim atau alat peraga stik atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa stik dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga stik adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga stik huruf dapat menimbulkan kesan dihati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ikatan anak alat peraga tersebut, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan dan didengarnya [6]

Alat peraga stik alat untuk menjelaskan yang sangat efektif, misalnya: untuk menjelaskan usia, angka, ciri khas, karakter atau sifat dari seorang tokoh. Dengan alat peraga, stik yang ditempel gambar lebih jelas dari pada dijelaskan dengan kata-kata saja. Sehingga anak dapat menghayati angka yang dijelaskan.

Stik Es krim merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran disekolah kerana bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga stik es krim, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Satu hal yang harus diingat, dengan adanya fasilitas alat peraga stik ini, dan bila penggunaan alat peraga diikuti dengan metode anak aktif, maka efektifitas pengajaran akan semakin baik. Maka adapun langkah penerapan penggunaan stik es krim dalam pembelajaran yaitu:

Contoh penerapan untuk anak kelompok A

- Permainan angka bisa dilakukan dengan stik es krim dan gambar. Satu sisi berisi sejumlah gambar dan satu sisi bertulis angka.
- Anak menghitung jumlah gambar pada stik
- Jika hitungannya benar, anak membalik stik, sehingga terlihat angka.

- Guru memberikan tanggapan positif. Jika anak keliru bantu dia menghitungnya. Setelah itu anak menghitung kembali tanpa di bantu.

Contoh penerapan untuk anak kelompok B

- stik huruf dikembangkan bentuknya ke stik angka-huruf. Satu sisi bertulis angka, satu sisi bertulis huruf
- Mula-mula anak membaca angka
- Apabila benar, anak boleh membaca hurufnya.
- Jika anak mau belajar membaca, permainan dibalik, anak membaca sisi hurufnya terlebih dahulu baru membuka sisi yang bertulis angka.

## III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 melalui metode media stik es krim. Subjek penelitian adalah anak kelompok B Pada usia 5-6 tahun di Tks Tiga Serangkai Desa Glumpang Sulu Timur Kecamatan Dewantara. Berjumlah 13 orang. Menurut Arikunto [7] secara garis besar model penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi.



Gambar 1. Prosedur PTK Model Kurt Lewin

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum peneliti melakukan penelitian, pada kondisi awal peneliti mengaplikasikan metode mengenal konsep bilangan tanpa menggunakan media stik es krim sehingga anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang diberikan peneliti. Namun setelah peneliti

melakukan tindakan siklus I maka kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan menggunakan media stik es krim dengan metode tanya jawab terjadi peningkatan dari kondisi awal ke siklus I dengan nilai baik. Pada siklus ke dua dengan metode tanya jawab tentang tema tanaman sehingga anak tertarik dalam melakukan kegiatan sampai selesai. Disini terjadi peningkatan yang tinggi Keberhasilan anak sudah dinyatakan dengan nilai cukup baik dan memuaskan.

Untuk hasil belajar anak dalam mengenal konsep bilangan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Tingkat Ketuntasan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan

Aspek	Ket	Tingkat ketuntasan	
		Siklus I	Siklus II
Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan	Sangat Baik	0	69,23%
	Baik	30,77%	15,38%
	Cukup	30,77%	15,38%
	Kurang	38 %	0

Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai ketuntasan anak pada siklus I yaitu 62%, namun belum memuaskan. Pada siklus II mengalami tingkat ketuntasan yang sangat memuaskan yaitu mencapai skor dengan nilai baik dan sangat baik sampai 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode tanya jawab dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui media stik es krim pada kelompok B di TKS Tiga Serangkai Geulumpang Sulu Timur.

Adapun analisis dari hasil aktivitas guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Obervasi Aktivitas Guru dan Anak Siklus I dan II

Uraian	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Aktivitas Guru	72%	88%	Cukup - Baik
Aktivitas Siswa	76%	92%	Cukup - Baik

Dari hasil tersebut peneliti dapat melihat apa yang menjadi motivasi bagi anak selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tentunya peneliti dapat melihat tingkat keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dikelas dengan meningkatkan

Kognitif Anak Usia Dini (AUD) melalui kegiatan berhitung dengan bahan alam stik es krim. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari segi proses siklus II tindakan I terhadap kegiatan anak sudah seperti yang diinginkan. Maka peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus II pada tindakan I yang telah dilakukan dinyatakan berhasil, dan tidak perlu dilanjutkan pada tindakan II.

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebanyak dua siklus kegiatan perbaikan pembelajaran tentang peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui media stik es krim pada kelompok B di TK Tiga Serangkai Geulumpang Sulu Timur Adanya peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus I mencapai tingkat ketuntasan yaitu 62% dan pada siklus II mencapai 85%. Untuk aktivitas guru dan anak dalam kegiatan pembelajaran dari tiap siklus mengalami peningkatan, aktivitas guru pada siklus adalah 72%, sedangkan pada siklus II menjadi 88%. Sedangkan aktifitas anak pada siklus I adalah 76% dan pada siklus II adalah 92%. Aktifitas anak dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 16%. Kesimpulannya berkembang sesuai Harapan dengan nilai Baik

## REFERENSI

- [1] "Implementasi Bermain Sambil Belajar Sains Untuk Mengembangkan Minat Dan Karakter Siswa Taman Kanak-Kanak (Tk) Kartini 1 Musuk Boyolali," *Upej (Unnes Phys. Educ. Journal)*, 2013, Doi: 10.15294/Upej.V2i1.1623.
- [2] E. Purwaningsih, "Mengenal Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif," *J. Ilmu Pengetah. Dan Teknol. Komput.*, 2018.
- [3] R. N. Dan Komariah, "Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bilangan Dan Lambang Bilangan Melalui Permainan Matematika," *Antol. Upi*, 2016.
- [4] Ani Widayati, "Penelitian Tindakan Kelas," *J. Pendidik. Akunt. Indones. Vol. Vi No. 1 - Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelit.*, 2008.
- [5] M. Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. 2018.
- [6] Y. N. Sujiono, "Hakikat Pengembangan Kognitif," *Metod. Pengemb. Kogn.*, 2013.
- [7] A. Suharsimi, "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan," *Jakarta: Bumi Aksara*. 2013.