

Pembelajaran Peserta Didik Melalui Proses Bermain dan Berhitung Menggunakan Kartu Angka untuk Meningkatkan Sensorik dan Motorik dalam Kecerdasan Anak disekolah TK DHARMA WANITA

Annah Hubaedah, Dwi Yuniar Permatasari, Restu Dwi Andini Agustya, Hanifah Azhari, Kesya Margaretha Silaen, Shalma Nur Ercha, Kintana Azzahra

Universitas PGRI Adibuana Surabaya

Email: annah@unipasby.ac.id, dwiyuniarpermatasari@gmail.com, restudwiandini08@gmail.com, silaenmargaretha23@gmail.com, hanifahazhari10@gmail.com, shalmaercha@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to increase the ability of a young chinese person to play and get hit by objects. 45 children from TK A and B in kindergarten DHARMA WANITA are the subjects of the study. The method used is a pre-test-post-test design with a quasi-experimental analysis strategy. The tasks that are offered include playing and hitting with a focus on angka. The research findings indicate a significant improvement in the child's ability to play after participating in a game. A key finding of this study is that playing and hitting can be an effective way to increase a child's ability to hit.

Keywords: Kindergarten; Creativity; Education

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui Bermain dan Berhitung. Subjek kegiatan adalah 45 anak TK A dan B di Taman Kanak-Kanak DHARMA WANITA. Metode yang digunakan adalah dengan pelastihan dan pelaksanaan langsung. Perlakuan yang diberikan adalah bermain dan berhitung yang bertemakan bilangan angka. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berhitung anak setelah mengikuti program bermain dan berhitung. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bermain dan berhitung dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Keywords: Anak usia dini; kreatifitas; Pendidikan

Accepted: 2024-08-30

Published: 2024-10-09

PENDAHULUAN

Masa taman kanak-kanak merupakan suatu periode yang sangat penting dalam perkembangan masa anak-anak, yang dimana mereka memulai dalam membangun fondasi untuk pembelajaran di masa depannya. Salah satu aspek krusial dipendidikan anak usia dini ini adalah merupakan suatu pemberian pembelajaran pengenalan suatu konsep matematika dasar melalui kegiatan bermain dan belajar yang menyenangkan.

Pembelajaran berhitung ini di masa taman kanak-kanak ini tidak hanya berfokus pada pengenalan angka dan operasi angka sederhana tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, dan penalaran matematika. Dengan mengintegrasikan aktivitas bermain ke dalam proses belajar mengenal angka, siswa diperkenalkan dengan dasaran angka, dan berhitung pendidik dapat menciptakan lingkungan yang hangat, mendukung dan menstimulasi minat anak siswa terhadap matematika sejak dini. Pendidik memberikan pedekatan dengan siswa melalui bermain dan belajar hal ini memungkinkan anak-anak untuk bisa mengeksplorasi konsep matematika dalam konteks yang bermakna dan menyenangkan sehingga hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa serta menumbuhkan sikap positif terhadap matematika. Melalui berbagai permainan dan aktivitas-aktivitas interaktif, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berhitung dengan melatih kreativitas, sensorik dan motorik, kerja sama, dan kemampuan sosial mereka

METODE

Dalam metode Pelaksanaan kegiatan tersebut mahasiswa sebelumnya melakukan Observasi terlebih dahulu di TK DHARMA WANITA untuk melihat situasi dan kondisi siswa-siswa di sekolah tersebut. Lalu mahasiswa berbincang-bincang kepada kepala sekolah beserta guru-guru kelas untuk mengetahui potensi setiap siswa-siswa. Hasil pelaksanaan observasi mahasiswa kepada kepala sekolah dan guru-guru kelas di sekolah TK DHARMA WANITA tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan pembelajaran kepada siswa-siswa dari TK A sampai TK B dalam metode pelaksanaan ini mahasiswa memberikan pembelajaran bermain sambil belajar sangatlah efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak TK.

Tahapan-tahapan ini dirancang tidak hanya untuk memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga untuk memberikan pengalaman praktis kepada siswa dalam menerapkan teknik pembelajaran tk dharmawanita. dengan demikian siswa tidak hanya belajar secara pasif tetapi juga terlibat aktif dalam setiap langkah proses pembelajaran Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memastikan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat dipertahankan dalam jangka panjang.

Persiapan	Sosialisasi	Pelatihan	Evaluasi
-----------	-------------	-----------	----------

Gambar tahapan pelaksanaan

Berikut adalah penjelasan rinci mengenai setiap tahapan dalam pelaksanaan program ini:

1. Persiapan

Untuk memastikan bahwa seluruh kegiatan berjalan lancar, tahap persiapan sangat penting (David Priyo Susilo et Al., 2023). Pada saat ini, tim KKN melakukan banyak hal, seperti berkolaborasi dengan pihak sekolah, mengumpulkan informasi tentang jumlah siswa yang akan berpartisipasi dalam pelatihan mengajar di TK, dan menentukan bahan materi yang di perlukan untuk pelatihan tersebut. Selain itu, tim juga melakukan survei tentang kegiatan pada waktu yang akan mau kita datangi di TK agar kita tau kegiatan sebelum memasuki ke dalam materi apa saja yang harus di perhatikan dan di butuhkan untuk siswanya..

2. Sosialisasi

Tahap setelah persiapan adalah sosialisasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperkenalkan konsep mengajar kepada siswa dan guru karena mengajar mungkin merupakan suatu hal yang bagi mereka itu menyenangkan, hal ini diadakan sosialisasi melalui cara mengajar kami di mana tim KKN menjelaskan apa yang akan kami berikan materi dan penjelasan sebelum melakukan ke pembelajaran..

3. Pelatihan

Setiap aktivitas bergantung pada pelatihan (Fery setianingrum, 2022). Pada titik ini, siswa memiliki mempraktikkan secara langsung cara mengajar. Setelah demonstrasi, siswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk melakukan proses melukis sebuah pohon secara individu dan mandiri, di bawah pengawasan dan arahan dari tim KKN. Setiap kelompok diberi bahan-bahan yang telah disiapkan, dan mereka diajak untuk membuat bentuk gambaran yang mereka inginkan. Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk bekerja sama dan menciptakan sesuatu yang berbeda.

Selain itu, pelatihan ini memiliki sesi tanya jawab di mana siswa dapat menanyakan apa yang belum mereka pahami. Tim KKN memastikan semua siswa mengikuti pelatihan dengan baik dan memahami setiap langkahnya.

4. Evaluasi

Menurut Theresia Widiastuti (2023), tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi seberapa berhasil program ini mencapai tujuannya. Proses evaluasi terdiri dari pengamatan langsung

terhadap pemahaman dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pelatihan serta evaluasi hasil karya gambaran mereka. Tim KKN juga mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa untuk mengetahui apa yang dianggap paling membantu dan apa yang perlu diperbaiki.

Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk menyempurnakan program-program serupa di masa mendatang. Tim KKN juga membuat laporan evaluasi yang diserahkan kepada pihak sekolah sebagai dokumentasi dan acuan untuk kegiatan-kegiatan yang mungkin akan dilakukan di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui permainan ini anak-anak dapat mempelajari konsep matematika dasar dengan cara yang menyenangkan dan tidak terasa seperti belajar formal.

Beberapa contoh permainan yang efektif:

- 1) Menghitung sambil melompat
- 2) Menyortir benda berdasarkan bentuk dan warna
- 3) Permainan kartu angka
- 4) Bernyanyi lagu yang melibatkan angka

1. Peningkatan Kemampuan Kognitif

Pembahasan: Aktivitas bermain dan berhitung secara bersamaan dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Anak-anak belajar untuk mengenali pola, memahami konsep lebih dan kurang, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah sederhana.

2. Motivasi dan Minat Belajar

Hasil menunjukkan bahwa anak-anak lebih termotivasi untuk belajar berhitung ketika dikemas dalam bentuk permainan. Minat mereka terhadap matematika juga meningkat karena mereka mengasosiasikan berhitung dengan kegiatan yang menyenangkan.

3. Perkembangan Sosial-Emosional

Pembahasan: Melalui permainan kelompok yang melibatkan berhitung, anak-anak juga mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi, bergiliran, dan bekerja sama. Hal ini mendukung perkembangan sosial-emosional mereka.



Gambar pelaksanaan kegiatan

4. Peran Guru dan Orang Tua

Hasil kegiatan menekankan pentingnya peran guru dan orang tua dalam memfasilitasi pembelajaran melalui permainan. Guru perlu merancang kegiatan yang tepat sesuai usia dan kemampuan anak, sementara orang tua dapat memperkuat pembelajaran di rumah.

5. Tantangan dan Solusi

Pembahasan: Beberapa tantangan yang dihadapi termasuk perbedaan kemampuan individual anak dan keterbatasan waktu di sekolah. Solusi yang dapat diterapkan adalah personalisasi kegiatan dan melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran di rumah.

Teknik mengajar Tk ini dalam proses mengajarnya sangat bergantung kepada para pendidiknya yang tersedia sebagai peran utama dalam proses mengajar sebelum kegiatan pelatihan mengajar dilaksanakan tim kkn universitas PGRI Adi Buana Surabaya bergerak untuk mengumpulkan alat peraga. Sebagai peran utama dari kegiatan tersebut setelah berbagai alat telah disiapkan kegiatan pelatihan mengajar pun dilaksanakan pada Senin, 12-08-2024 yang bertempat di TK Dharmawanita Kepatihan, Kecamatan Tulangan Sidoarjo.

Serangkaian kegiatan pelatihan mengajar di Desa Kepatihan Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo ini diawali dengan melakukan senam, ice breaking lalu kemudian mengajar namun sebelum praktik mengajar di mulai para peserta didik akan diminta untuk memperhatikan penjelasan materi dari mahasiswa yang sedang mengajar dilanjutkan dengan bermain dan berhitung.

Setelah materi telah disampaikan dilanjutkan dengan demonstrasi proses mengajar berbentuk media konkrit setelah para peserta didik memperhatikan materi yang akan disampaikan para peserta didik akan melaksanakan proses pembelajaran.



Gambar pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran

Untuk memulai proses pembelajaran para peserta didik terlebih dahulu diberikan ice breaking pada bagian awal pembelajaran dengan teknik yang sesuai dengan proses mengajar. Setelah itu peserta didik dengan kreativitasnya yaitu bermain dengan alat peraga dan dituntun oleh mahasiswa agar para peserta didik dapat mengetahui pengetahuan secara sempurna.



Gambar kreativitas peserta didik

Para peserta didik dapat mengetahui kreativitas secara terus menerus dengan didampingi oleh mahasiswa. Proses mengajar terus dilakukan hingga mereka dapat memahami metode yang telah diajarkan secara sempurna. Teknik mengajar dengan media konkrit diharapkan dapat memberi pengetahuan secara perlahan kepada peserta didik. Proses mengajar dengan teknik media. Pada proses kegiatan pelatihan ini, para peserta didik TK Dharmawanita yang menjadi

peserta sangat antusias ketika mereka memulai praktik mengajar. Hal ini dapat dilihat dari respon mereka yang meminta pendampingan dari tim KKN Universitas PGRI Adibuana Surabaya ketika proses praktik pengajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Pembelajaran taman kanak-kanak melalui metode bermain dan berhitung terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika dasar anak, sekaligus mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan, membangun fondasi yang kuat untuk pembelajaran matematika di tingkat selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- 氣象庁, ل. أ. إ., Version, D., Ridder, D., Valle, U., Honor, C. M. De, United, T. H. E., Of, R., Tumwine Frank, Mbabazi Mbabazize, J. S., Thamaria, N., Tanzanian Federation of Cooperatives, Tanzania, U. R. of, Sumelius, J., Tenaw, S., Bee, F., Chambo, S., Machimu, G., Kumburu, N., Submitted, D., ... Parasuraman, A. (2013).. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <http://www.jstor.org/stable/1251929?origin=crossref%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0954412988352%5Cn10.3846/bme.2014.09%5Cnhttp://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=buh&AN=97064856&site=eds-live&authtype=ip,uid%5Cnhttp://search>.
- Hajerah, & Syamsuardi. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak Kota Makassar. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 5(2), 1–7. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/21391>
- Amelia, R. A., Wulandari, R., & Kunci, K. (2023). Model Pusat Pembelajaran Berbasis Taman Kanak-Kanak Untuk Kesiapan Kelompok Bermain. *SIGNIFICANT: Journal of Research And Multidisciplinary*, 01(2), 98–107. <file:///C:/Users/HP/Downloads/659-File%20Utama%20Naskah-3628-1-10-20230612.pdf>
- Ardiana, R. (2022). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.116>
- Widi Astuti, A., Syafrudin, U., & Oktaria, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 6(1), 39–48. [https://doi.org/10.25299/ge.2023.vol6\(1\).10854](https://doi.org/10.25299/ge.2023.vol6(1).10854)
- Mery Idayanti, Ita Wulan Sari, & Hasan, M. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Kartu Angka Variasi Di Kelompok B Tk Aqra Atikah Palembang. *Journal Of Early Childhood And Islamic Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.62005/joecie.v2i1.48>
- Dahlan, K. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Kartu Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun Improving the Ability to Recognize Number Concepts through Number Card Media for 5-6 Years Old Children. *Jurnal Edukasi Sainifik*, 2(1), 9–18. <https://media.neliti.com/media/publications/454086-none-561ab799.pdf>
- Helfianis, & Ismet, S. (2020). Manfaat Kartu Angka Papan Flanel dalam Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-Kanak. *Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3319. <file:///C:/Users/HP/Downloads/astuti,+178+HELFIANIS+3316-3322.pdf>
- Sufliati Romba, S., & Latif, F. (2021). Implementasi Penggunaan Media Kartu Angka Untuk. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 118–126. <file:///C:/Users/HP/Downloads/1488-Article%20Text-6864-1-10-20211224.pdf>