

PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE): FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK PRASEKOLAH DI TK ABA 2 BLIMBINGREJO NALUMSARI JEPARA

Try Noor Izzatul¹., Sri Hartini²
STIKES Cendekia Utama Kudus

Jl. Lingkar Raya Kudus-Pati Km.5 Jepang Kec.Mejobo Kudus Kode Pos 59324

Email : trynoorizza@gmail.com

ABSTRACT

Background: Early childhood is an early phase of child development that will determine the development in the next phase. Development is influenced by the factors of maturity and learning process. If the child has shown a sensitive period (maturity) to count then parents and teachers in kindergarten should be responsive, to immediately give service and guidance with a game. Educational games usually called educational game tools is a game tool whose function can optimize the development of children, this is of course adjusted to the age level and its development, one of which is to develop understanding of arithmetic in early childhood. The purpose of this study is to determine the influence of use educational game tool (APE): flashcard against the ability to count on preschoolers in TK ABA 2 Blimbingrejo Nalumsari Jepara Methods: This type of study used pre-experimental with one group pretest posttest approach. The population in this study were 32 children, and the sample used 32 respondents. Data analysis using simple linear regression test. Result: The influence after the use of educational game tool (APE): flashcard to the ability to count by using statistical test obtained p value = 0,024 with p value $< 0,05$ hence can be interpreted that there is significant influence before and after use of educational game tool (APE): flashcard. Conclusion: The use of Educational Game Equipment (APE): flashcard against the ability to count there is significant influence with p value 0.024.

Keywords: Preschoolers, Counting Skills, Educational Game Tools.

INTISARI

Latar Belakang : Anak usia dini merupakan fase awal perkembangan anak yang akan menentukan perkembangan pada fase selanjutnya. perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan proses belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung maka orang tua dan guru di taman kanak-kanak harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan dengan suatu permainan. Permainan yang sifatnya mendidik biasanya disebut dengan APE (Alat Permainan Edukatif) adalah alat permainan yang fungsinya dapat mengoptimalkan perkembangan anak, hal ini tentunya disesuaikan dengan tingkat usia dan perkembangannya, salah satunya untuk mengembangkan pengertian tentang berhitung pada usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) : flashcard terhadap kemampuan berhitung pada anak prasekolah Di TK ABA 2 Blimbingrejo Nalumsari Jepara. Metode : jenis penelitian ini menggunakan pre-eksperimental dengan pendekatan one group pretest posttest. Populasi 32 anak, dan sampel yang digunakan 32 responden. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil : adanya pengaruh setelah penggunaan alat permainan edukatif (APE) : flashcard terhadap kemampuan berhitung dengan menggunakan uji statistik didapatkan nilai $p =$

0,024 dengan p value < 0,05 maka dapat diartikan bahwa ada pengaruh yang signifikan sebelum dan setelah perlakuan alat permainan edukatif (APE): flashcard. Simpulan : penggunaan alat permainan edukatif (APE) : flashcard terhadap kemampuan berhitung ada pengaruh yang signifikan dengan p value 0,024.

Kata Kunci : anak prasekolah, kemampuan berhitung, alat permainan edukatif

LATAR BELAKANG

Program pendidikan dimulai dari pendidikan anak usia dini karena pendidikan anak usia dini adalah masa yang paling vital bagi perkembangan anak, apa yang terjadi pada masa ini akan menentukan pada perkembangan selanjutnya. Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan proses belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung maka orang tua dan guru di taman kanak-kanak harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai merusak pola perkembangan anak (Susanto, 2011). Anak usia dini merupakan fase awal perkembangan anak yang akan menentukan perkembangan pada fase selanjutnya (Dwiendra, 2014). Kegiatan berhitung yang diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Menurut (Riyadi, 2009) Permainan yang sifatnya mendidik biasanya disebut dengan APE (Alat Permainan Edukatif) adalah alat permainan yang fungsinya dapat mengoptimalkan perkembangan anak, hal ini tentunya disesuaikan dengan tingkat usia dan perkembangannya, salah satunya untuk mengembangkan pengertian tentang berhitung pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil survey melalui wawancara pada hari Rabu tanggal 24 Januari 2018, guru TK Aisyiah Bustanul Athfal (ABA) 2 Blimbingrejo mengatakan bahwa mengenai proses pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif (APE) berbasis media yang disesuaikan dengan rencana pembelajaran hari ini (RPH). Dari hasil evaluasi didapatkan seperti khususnya pada aspek kemampuan berhitung, sebagian anak di TK ABA 2 masih meminta bantuan dari guru. Salah satunya jika guru menerangkan gambar yang ada di printout kemudian guru menegaskan untuk menjumlahkan mana yang lebih banyak gambar tersebut anak masih belum bisa, dari 32 anak yang belum bisa menjumlahkan mana yang lebih banyak gambar ada 16 (50%) anak. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan guru TK ABA 2 dan telah saya buktikan bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) berbasis media khusus berhitung digunakan dua kali selama satu minggu, kemampuan berhitung pada anak dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) flashcard atau kartu bergambar anak yang kurang mampu sekitar 22 (70%). Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE): *flashcard* terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak Prasekolah di TK ABA 2 Blimbingrejo Nalumsari Jepara.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan *experimental research* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Jumlah sampel sebanyak 32 anak dengan cara *non-probability* dengan tehnik *sampling jenuh*. Karakteristik responden kriteria inklusi yaitu anak prasekolah di TK ABA 2 Blimbingrejo Nalumsari Jepara dan anak yang berada dikelas, kriteria eksklusi yaitu anak yang menolak menjadi responden. Penelitian ini dilakukan di TK ABA 2 Blimbingrejo Nalumsari Jepara pada bulan April-Mei 2018. Instrumen yang digunakan yaitu item soal kemampuan berhitung berjumlah 10 soal. Uji statistik yang digunakan yaitu *uji regresi linier sederhana*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

1. Karakteristik responden

a. Umur

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur Di TK ABA 2 Blimbingrejo Nalumsari Jepara Bulan April 2018 (N=32)

Umur Responden	Frekuensi	Presentase (%)
4 tahun	3	9,4
5 tahun	8	25
6 tahun	21	65,6
Total	32	100

b. Jenis kelamin

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Di TK ABA 2 Blimbingrejo Nalusari Jepara Bulan April 2018 (N=32)

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
Laki-laki	24	75
Perempuan	8	25
Total	32	100

2. Analisa Univariat

a. Kemampuan berhitung *pretest* menggunakan APE : *flashcard*

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Kemampuan Berhitung Anak Prasekolah Pre Test Menggunakan (APE) : Flashcard Di TK ABA 2 Blimbingrejo Nalumsari Jepara Bulan April 2018 (n = 32)

Kemampuan berhitung	Frekuensi	Presentase (%)
Tidak baik	21	65,6
Baik	11	34,4
Total	32	100

- b. Kemampuan berhitung *posttest* menggunakan APE : *flashcard*

Tabel 4

**Distribusi Frekuensi Kemampuan Berhitung Anak Prasekolah
Post Test Menggunakan (APE) : *Flashcard* Di TK ABA 2
Blimbingrejo Nalumsari Jepara Bulan April 2018**

(n = 32)

Kemampuan berhitung	Frekuensi	Presentase (%)
Tidak baik	3	9,4
Baik	29	90,6
Total	32	100

3. Analisa Bivariat

Tabel 4.5

**Hasil Analisis Uji Regresi Pengaruh Penggunaan (APE) : *Flashcard*
Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Prasekolah Di TK ABA 2
Blimbingrejo Nalumsari Jepara Bulan April 2018**

(N=32)

Variabel	R ²	P value
Penggunaan APE : flashcard terhadap kemampuan berhitung	0,159	0,024

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa umur anak prasekolah yang menjadi responden paling banyak adalah umur 6 tahun sebanyak 65,6%. Umur 5 tahun sebanyak 25 % dan umur 4 tahun hanya 9,4% dengan jenis kelamin terbanyak adalah laki-laki yaitu 24 anak dan perempuan terdapat 8 anak.

Kemampuan berhitung *pretest* menggunakan APE: *flashcard* diketahui bahwa terdapat 65,6 % anak yang kemampuan berhitungnya tidak baik dan yang baik terdapat 34,4%. Pada kemampuan berhitung *posttest* menggunakan APE: *flashcard* mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari kemampuan berhitung anak yang baik menjadi 90,6% dan tidak baik terdapat 9,4%.

Hasil uji statistik *regresi linier sederhana* didapatkan *p value* 0,024 ($p < 0,05$) yang artinya terdapat pengaruh penggunaan alat permainan edukatif (APE) : *flashcard* terhadap kemampuan berhitung pada anak prasekolah di TK ABA 2 Blimbingrejo Nalumsari Jepara. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung antara sebelum diberikan penggunaan APE : *flashcard* dengan sesudah diberikan penggunaan APE: *flashcard*. Peningkatan kemampuan berhitung ini terjadi karena adanya perlakuan yang berupa penggunaan APE: *flashcard* yang akan memudahkan anak untuk belajar atau meningkatkan pengembangan kognitif anak, penggunaan *flashcard* ini di TK ABA 2 Blimbingrejo disesuaikan RPH (Rencana Pembelajaran Hari ini) dan belum tentu dipakai dalam satu minggu sehingga peneliti melakukan penggunaan APE: *flashcard* terhadap kemampuan berhitung pada anak dengan 2 kali perlakuan sehingga terjadi peningkatan yang signifikan atau terjadi perubahan pada anak.

Menurut (Maiyuli, 2013) kemampuan berhitung anak dapat dikembangkan melalui alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan imajinasi anak. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil yang didapatkan oleh Astuti (2016) yang diketahui bahwa adanya ketuntasan mengenal konsep bilangan sebesar 30% yang berada dibawah nilai <70 dan skor tertinggi 80, skor terendah 50. Kemampuan mengenal konsep bilangan meningkat setelah ada perbaikan pembelajaran melalui metode kartu angka untuk kemampuan mengenal konsep bilangan, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai menjadi 55% pada siklus I dan 80% pada siklus II. Hal ini bahwa metode kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan kelompok B.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisa pada pembahasan sebelumnya mengenai pengaruh penggunaan APE : flashcard terhadap kemampuan berhitung pada anak prasekolah di TK ABA 2 Blimbingrejo Nalumsari Jepara bulan April-Mei 2018 dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan tindakan penggunaan APE : *flashcard* dengan $p\text{ value} = 0,024$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan APE: *flashcard* terhadap kemampuan berhitung pada anak prasekolah di TK ABA 2 Blimbingrejo Nalumsari Jepara bulan April-Mei 2018. Saran bagi orang tua responden, agar lebih memberi alat permainan kepada anak supaya tetap belajar sambil bermain terutama APE yang menyangkut tentang berhitung. Bagi sekolah, agar memberikan tindakan yang memudahkan anak untuk belajar dengan menggunakan APE dua kali dalam satu minggu. Bagi peneliti lain, agar melakukan penelitian menggunakan APE lain dan yang berwarna-warni untuk lebih mudah untuk mengingat.

Daftar Pustaka

- Arifin J. (2017). *SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*. [e-book], diakses tanggal 15 Februari 2018, dari <<https://books.google.co.id/books?id>>
- Astuti (2016). *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya, E-Journal STKIP*, vol.2, n.1
- Maiyuli A. (2013). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Agam*. Journal Pesona Paud, Vol.1 n.1
- Notoatmodjo S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan Edisi Revisi Cetakan Kedua*. PT Rineka Cipta. Jakarta
- Riyadi S. (2009). *Asuhan Keperawatan Pada Anak Edisi Pertama Cetakan Pertama*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Susanto A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya Ed. Pertama, Cet.1*. Kencana. Jakarta