

MEDIA ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK SDN 14 PEMULUTAN

Desy Arisandy¹, Sinta Herliza²

^{1,2,3}) Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma
e-mail: desy.arisandy@binadarma.ac.id¹, sintaaherliza333@gmail.com²

Abstrak

Alat Permainan Edukatif yang digunakan adalah alat untuk bermain anak. Indikator alat permainan disebut edukatif jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak. Salah media Alat Permainan Edukatif (APE) yang di gunakan penulis dalam media pembelajaran yaitu ada 2 media yang penulis buat sendiri dari ke kreativian penulis yang berfikir untuk bagaimana caranya siswa agar mudah memahami pembelajaran namun dengan cara belajar sambil bermain. Media Alat yang penulia buat yaitu media yang pertama penulis buat dengan menggunakan kertas origami yang berisi angka kemudian di tempel di sterofom. Media yang kedua sama seperti yang pertama namun bedanya kertas origami kali ini berbentuk sehingga memiliki variasi yang berbeda dari media alat yang pertama. Dengan adanya media Alat Permainan Edukatif (APE) anak akan lebih mudah mempelajari pelajaran berhitung. Sehingga pelajaran berhitung pada anak yang dilakukan bisa melalui dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan. Metode yang digunakan adalah metode ceramah kepada anak anak dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan , tujuan diterapkan nya media pembelajaran berhitung pada anak kelas 5 SD Negeri 14 pemulutan dengan Alat Permainan Edukatif (APE) yang di harapkan agar nantinya dapat digunakan selama proses belajar bisa membantu anak untuk belajar memahami pelajaran yang dengan mudah nya dapat di mengerti oleh Anak Sekolah Dasar Kelas 5.

Kata kunci: Alat permainan edukatif, Berhitung, Desa Simpang Pelabuhan Dalam

Abstract

The educational game tools used are tools for children's play. Game tools are said to be educational if they are able to develop certain aspects in children. One of the media for Educational Game Tools (APE) that the author uses in learning media is that there are 2 media that the author created himself from the creativity of the author who thought about how students can easily understand learning but by learning while playing. Media The tool that the author created was the first media that the author created using origami paper containing numbers and then sticking them on styrofoam. The second medium is the same as the first, but the difference is that this time the origami paper is shaped so that it has a different variation from the first medium. With the media Educational Game Tools (APE), children will learn counting lessons more easily. So that counting lessons for children can be carried out through fun games, an encouraging learning atmosphere can make children learn numbers in a creative way in a game. The method used is the method of lecturing to children and explaining the activities that will be carried out, the aim of implementing numeracy learning media for grade 5 children at SD Negeri 14 Pemulutan with educational game tools (APE) which it is hoped that later can be used during the learning process can help children to learn to understand lessons that can easily be understood by Grade 5 Elementary School Children.

Keywords: Educational game tools, Counting, Simpang Harbor Dalam VIII

PENDAHULUAN

Desa Simpang Pelabuhan Dalam Merupakan salah satu desa yang menjadi tempat dan tujuan KKNT dari kelompok 1. Desa Simpang Pelabuhan Dalam terletak di Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan dengan luas Wilayah 2.302,86 km dengan terbagi menjadi 3 dusun yaitu dusun 1, dusun 2 dan juga dusun 3. Desa Simpang Pelabuhan Dalam merupakan salah satu desa dengan penghasil cabe di kecamatan pemulutan selain itu Desa Simpang Pelabuhan Dalam memiliki produk membuat kain tenun songket dengan penghasilan yang di gunakan untuk dana pemasukan.

SD Negeri 14 Pemulutan adalah salah satu Sekolah dasar yang berada di Desa Simpang Pelabuhan Dalam. Kemudian ruangan kelas yang akan telah di tentukan oleh penulis dalam menjalankan program individu yaitu ruang kelas 5. Data jumlah siswa kelas 5 yang di peroleh ialah berjumlah total 17 orang

murid dengan data yang signifikan yaitu 9 orang murid laki-laki dan 8 orang murid perempuan. Berdasarkan hasil observasi data penulis mendapatkan data yaitu 10 orang anak yang masih belum bisa berhitung angka lalu sisa nya 7 orang sudah bisa berhitung pada minggu pertama yang di amati oleh penulis. Terbuktikan pula dengan ada nyapada saat penulis melakukan observasi awal pendekatan guru wali kelas 5 tersebut memberikan catatan materi contoh hanya melalui di papan tulis kepada anak murid kelas 5 lalu kemudian di hafalkan. Pola pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar ini adalah metode pembelajaran yang hanya terfokus pada materi dan contoh- contoh yang abstrak sehingga hasil pembelajaran yang di pelajari akan kurang tertanam di benak siswa. Hal ini menjadi salah satu faktor kendala yang membuat anak merasa sulit untuk menerima dan mempelajari ilmu hitung adalah karena metode pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, penggunaan media peragaseperti alat permainan edukatif berbasis media bisa dijadikan salah satu alternatif untuk digunakan sebagai metode pembelajaran yang baru untuk membantu anak memahami pelajaran berhitung karena penggunaan media akan membangkitkan motivasi dan ketertarikan anak.

Berdasarkan hasil observasi data yang dimulai dari tanggal 09-11 oktober ketika penulis sedang melakukan proses pembelajaran dikelas, penulis mendapatkan bahwa siswa kelas 5 SD Negeri 14 pemulutan pada kesehariannya tidak fokus pada proses pembelajaran, tidak ada ketertarikan dalam pembelajaran berhitung, dan mudah bosan belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari beberapa kejadian yang terjadi ketika penulis mengajar dikelas bersama guru, ketika guru sedang memberikan tugas maupun materi di papan tulis terlihat siswa kelas 5 sebagian ada yang mengbrol dengan teman duduk di sampingnya, ada yang asik sendiri menggambar, dan ada pula yang sibuk bermain dengan mainan nya . Adapun yang sedang memperhatikan namun akan tetapi tetap saja tidak mengerti materi berhitung apa yang sedang di jelaskan di depan ataupun tidak bisa melakukan penghitungan. Menurut *Senada dengan Jackman (2009: 159)* kemampuan berhitung merupakan keterampilan yang sering digunakan anak-anak dalam kehidupan dan kegiatan sehari-hari mereka. Kemampuan berhitung berkembang dari waktu ke waktu ketika anak terlibat dengan kegiatan yang mendorong mereka untuk berpikir, mengeksplorasi, dan mendiskusikan ide-ide. Kemampuan berhitung anak dapat berkembang ketika guru dan lingkungan kelas dapat menciptakan suasana yang kondusif dalam pengenalan berhitung. Kemampuan berhitung anak dapat dikembangkan mulai dari perhitungan hafalan, melafalkan urutan angka, mencocokkan bilangan dengan angka, dan operasi bilangan sederhana. Teori perkembangan *kognitif Jean Piaget atau teori Piaget* menunjukkan bahwa kecerdasan berubah seiring dengan pertumbuhan anak. Perkembangan kognitisi anak adalah hal yang bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, anak juga harus mengembangkan atau membangun mental.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran berhitung di kelas 5 adalah media *Alat permainan edukatif (APE)*. *Suyadi (2009) mendefinisikan Alat Permainan Edukatif (APE)* merupakan segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Alat Permainan Edukatif yang digunakan adalah alat untuk bermain anak. Indikator alat permainan disebut edukatif jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak. Salah media *Alat Permainan Edukatif (APE)* yang di gunakan penulis dalam media pembelajaran yaitu ada 2 media yang penulis buat sendiri dari ke kreativitas penulis yang berfikir untuk bagaimana caranya siswa agar mudah memahami pembelajaran namun dengan cara belajar sambil bermain. Media Alat yang penulis buat yaitu media yang pertama penulis buat dengan menggunakan kertas origami yang berisikan angka kemudian di tempel di sterofom. Media yang kedua sama seperti yang pertama namun bedanya kertas origami kali ini berbentuk sehingga memiliki variasi yang berbeda dari media alat yang pertama. Dengan adanya media *Alat Permainan Edukatif (APE)* anak akan lebih mudah mempelajari pelajaran berhitung. Sehingga pelajaran berhitung pada anak yang dilakukan bisa melalui dengan permainan- permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan. Maka perubahan proses dari Media Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu menunjukkan bahwasan nya selama proses pembelajaran media tersebut memang berpengaruh terhadap respon anak dalam menerima pelajaran sehingga ada rasa ketertarikan dengan berhitung sebab cara belajar nya tersebut yang berbeda. Berdasarkan pemaparan di atas Penulis ingin menulis tentang media pembelajaran berhitung pada anak kelas 5 SD Negeri 14 pemulutan dengan Alat Permainan Edukatif (APE) yang di harapkan agar nantinya dapat digunakan selama proses belajar bisa membantu anak untuk belajar memahami pelajaran yang dengan mudah nya dapat di mengerti oleh Anak Sekolah Dasar Kelas 5

METODE

Observasi

Dalam proses observasi yaitu dilakukan secara langsung di dalam ruangan kelas 5 SD Negeri 14 Pemulutan, mengobservasi langsung cara mengajar guru dan juga proses cara respon anak murid kelas 5.

Wawancara

Dalam tahap wawancara penulis langsung mewawancarai Wali Kelas 5 secara langsung mengenai bagaimana cara proses belajar mengajar SD Negeri 14 Pemulutan sebelum itu penulis menyiapkan alat-alat kebutuhan untuk mewawancarai objek seperti : alat tulis, dan juga alat perekam. Berikut pertanyaan yang di persiapkan lalu kemudian di ajukan kepada penulis untuk Guru wali kelas 5

Ceramah

Setelah mengamati, mengobservasi dan yang terakhir mewawancarai hal yang kemudian di lakukan oleh penulis yaitu mendiskusikan kepada wali kelas hal apa yang ingin di ajarkan oleh murid yang melalui media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Kegiatan yang telah dilakukan di SDN 14 Desa Simpang pelabuhan dalam, maka diperoleh data-data untuk mengetahui tujuan yang ingin dicapai, yaitu media pembelajaran Alat permainan Edukatif (APK) untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas 5 di SDN 14 Desa Simpang Pelabuhan Dalam. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak enam kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada minggu ke-2 bulan oktober di hari Senin, Selasa dan Rabu dari pukul 8.00 wib sampai 12.00 wib. Penulis mengajak siswa kelas 5 untuk bermain sambil belajar dengan menggunakan media *Alat Permainan Edukatif (APE)*

Pada pertemuan pertama, penulis mengobservasi kelas dan juga mewawancarai. Data yang di hasilkan yaitu guru mengatakan bahwasanya dalam melaksanakan pembelajaran anak murid sangat sulit memahami cara berhitung cepat sehingga berdampak pada materi yang tidak dapat di ingat. Dengan ini maka penulis membuat alat media pembelajaran yang berbeda supaya anak murid kelas 5 menjadi tertarik dalam pembelajaran berhitung. Cara media yang dilakukan yaitu jelakan dulu cara belajar menggunakan media APE. media APE pertama, penulis menebak bilangan yang di kalikan lalu bertanya pada anak murid kelas 5 atau dengan cara menjuk salah satu orang anak untuk menjawab berapakah hasil jumlah bilangan yang di tanyakan, jika jawaban murid benar maka akan di beri hadiah reward agar semangat untuk menebak lagi. Kemudian media APE kedua cara menggunakannya yaitu dengan metode bagaimana cara menghitung nya dengan cepat, dengan adanya gambar tangan yang di buat oleh penulis maka anak bisa adagambaran dalam belajar berhitung dengan metode belajar yang tidak membosankan.

Jannah (2011) menjelaskan bahwa pengajaran pelajaran matematika atau berhitung untuk anak sebaiknya menggunakan contoh-contoh atau benda-benda (alat peraga) agar bisa membantu anak lebih mudah untuk memahami pelajaran tersebut. Ia juga menjelaskan bahwa kunci suatu pelajaran mudah diterima siswa ketika pelajaran tersebut menyenangkan bagi siswa. Dan hal itu bisa dicapai salah satunya dengan menggunakan alat peraga. *Renew (Susanto, 2012)* juga menjelaskan bahwa metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak adalah dengan melakukan permainan-permainan yang menyenangkan, menciptakan suasana pembelajaran yang menggembarakan dan membangun ketertarikan anak agar tertarik mengikuti pelajaran berhitung. *Susanto (2012)* juga menjelaskan bahwa pengenalan konsep berhitung untuk anak dengan menggunakan metode permainan akan membuat anak lebih mudah memahami maksud dari pelajaran tersebut

Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media, *Suyadi (2009)* mendefinisikan Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. *Soetjningsih (2002)* juga berpendapat bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak. *Tedjasaputra (2007)* mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. *Suyadi (2010)* mendefinisikan bahwa permainan edukatif berbasis media adalah aktivitas anak yang menggunakan benda, bahan ataupun instruksi dan teknik yang dapat merangsang anak untuk belajar. Keberhasilan belajar melalui permainan edukatif berbasis media ditentukan oleh seberapa banyak alat indera yang digunakan dalam bermain semakin berhasil belajar anak.

Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE)

Tedjasaputra (2007) berpendapat bahwa alat permainan edukatif (APE) memiliki beberapa ciri yaitu:
a) dapat dilakukan dalam beberapa cara, maksudnya alat permainan itu dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan dan manfaat;

b) ditujukan terutama untuk anakanak usia prasekolah dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak; c) membuat anak terlibat secara aktif karena dalam proses bermain anak akan menggunakan alat permainannya. Selain itu, anak juga bisa berinteraksi dengan mainan, teman dan guru selama proses bermain dengan menggunakan alat permainan; d) bersifat konstruktif yaitu cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anakanak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif berbasis media efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa kelas 5 SD Negeri 14 Pemulutan Di Desa Simpang Pelabuhan Dalam. Hal ini didukung dengan adanya perbedaan pada peningkatan belajar murid dalam kemampuan berhitung. Oleh karena itu dari segi proses pembelajaran perlu diadakan perbaikan untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

SARAN

Bagi Siswa

Setelah di perkenalkannya media alat pembelajaran APE, murid di harapkan bias dan mampu meningkatkan kemampuan berhitung dan giat lagibelajar.

Bagi Guru

1. Setelah mengetahui hasil kemampuan membaca ini, diharapkan guru:
2. Membantu meningkatkan motivasi, minat dan rasa percaya diri murid dalam proses pembelajaran.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memaksimalkan media dan pola belajar yang menarik agar tidak membosankan.
4. Menerapkan media pembelajaran APK untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak pihak terkait khususnya Desa Simpang Pelabuhan Dalam dan SD Negeri 14 Pemulutan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis selama pengabdian di Desa Simpang Pelabuhan Dalam untuk menerapkan ilmu yang didapatkan penulis selama di bangku perkuliahan

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, A., & Muslimin, Z. I. (2015). Efektivitas alat permainan edukatif (APE) berbasis media dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1), 58-69.
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan anak*, 6(1), 31-40.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.