

Media Smart Board: Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Cucu Mulyani¹, Sharina Munggaraning Westhisi², Regita Musfita³

¹ Kelompok Bermain (Kober) Mekar Arum, Kota. Bandung, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ cmulyani86@gmail.com, ² sharina@ikipsiliwangi.ac.id,

³ regitamusfita1@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 17/04/2024; Direvisi: 16/05/2024; Disetujui: 27/05/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Kemampuan Berhitung; Media Smart board; Anak Usia Dini

Latar belakang penelitian ini disebabkan masih adanya kapasitas anak dalam berhitung belum berkembang. Untuk itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui media pembelajaran yang menarik yaitu dengan media *smart board*. Adapun penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung kelompok B di KOBAR Mekar Arum dengan menggunakan media *smart board*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian sebanyak 12 anak, delapan laki-laki dan empat perempuan. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan berupa reduksi data, display data dan menarik kesimpulan. Berdasarkan penelitian di lapangan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung, pada awalnya masih ada anak yang belum berkembang. Kemudian setelah dilakukan penelitian pada tahap pertama 6 anak yang belum berkembang dan 6 anak mulai berkembang dan sampai pada tahap terakhir kemampuan anak berkembang sangat baik. Dengan demikian penggunaan media *smart board* dapat meningkatkan kemampuan berhitung kelompok B di KOBAR Mekar Arum.

ABSTRACT

KEYWORDS

Numeracy Skills; Smart Board Media; Early Childhood

The background of this research is because the children's capacity to count has not yet developed. For this reason, it is necessary to make efforts to improve numeracy skills through interesting learning media, namely smart boards. This research aims to increase the numeracy ability of group B in KOBAR Mekar Arum by using smart board media. The research method used is descriptive-qualitative, with research subjects of as many as 12 children, eight boys, and four girls. The data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. Data analysis is used in the form of data reduction, displaying data, and drawing conclusions. Based on research in the field, there was an increase in numeracy skills, but at first, there were still children who had not developed them. Then, after doing research, in the first stage, six children have not developed, six children begin to develop, and until the last stage, there is the ability of children to develop very well. Thus, the use of smart board media can improve group B's numeracy skills at KOBAR Mekar Arum.

PENDAHULUAN

Masa keemasan anak (*golden age*) usia 0 – 8 tahun yang merupakan tahap pertama kehidupan yang berharga bagi seorang anak untuk mengetahui berbagai jenis fakta di lingkungannya sebagai stimulus terhadap perkembangan kepribadian, psikomotorik, kognitif dan sosialnya. Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berusia antara 0 sampai dengan 8 tahun yang mengalami pertumbuhan serta berkembang secara psikis dan fisik (Tasliyah, Nurhayati, Nurunnisa, 2020). *Golden Age* (masa keemasan) merupakan fase pertumbuhan serta perkembangan anak yang berlangsung sangat pesat sekitar 80% otak anak bekerja pada tahapan ini (Nisa, Oktavianti, Sumitra, 2019). Jadi Anak usia dini merupakan masa emas, masa kritis bagi anak, dimana perkembangan yang dicapai pada masa ini sangat mempengaruhi pada masa selanjutnya hingga dewasa. Sementara

masa keemasan anak ini hanya datang sekali. Jadi jika dilewatkan berarti kesempatan itu hilang. Guna mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak maka dibutuhkan layanan pendidikan melalui jalur pendidikan anak usia dini dalam bentuk pemberian rangsangan (stimulasi) salah satu faktor yang mempengaruhi adalah dari lingkungan terdekat sehingga diperlukan cara yang mengoptimalkan kemampuan berhitung anak. Kegiatan berhitung pada anak mempunyai peranan yang sangat penting dalam belajar karena berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir serta mampu mencari cara menyelesaikan persoalan. Upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dengan permainan berhitung. Kegiatan berhitung untuk Anak Usia Dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan benda kongkret (Siagian, Rohaety, Westhisi, 2019, hlm. 205). Sedangkan konsep dasar angka adalah berhitung dan jumlah hitungan yang berfungsi sebagai konsep dasar dari matematika (Nasution, Yuswinda, Maulana, 2020, hlm. 231). Adapun pada jenjang usia 4 tahun anak mampu menyebutkan serta mengurutkan bilangan termudah satu hingga sepuluh pada tahap selanjutnya seiring dengan kematangan usia serta kematangan psikis pada usia 5-6, anak-anak mampu menyebutkan angka hingga seratus (Sriningsih, 2018, hlm.64).

Pembelajaran berhitung untuk anak usia dini lebih ditekankan pada pemahaman konsep angka terlebih dahulu dimana anak mengetahui susunan angka sesuai urutannya. Anak dapat diajak berperan aktif dalam kegiatan belajar berhitung dengan menggunakan media yang disajikan oleh guru secara menarik. Untuk itu dalam proses pembelajaran pada anak usia dini diperlukan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi pada anak. Pembelajaran yang menarik akan menjadikan daya tarik tersendiri sehingga pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah diterima karena anak berpartisipasi lebih antusias kegiatan pembelajaran. Media yang diciptakan haruslah menarik dan nyata serta aman dimainkan oleh anak di sekolah, karena media yang harus memenuhi standar keamanan dan membantu anak memecahkan masalah.

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran mengakibatkan masih rendahnya kemampuan berhitung anak karena media yang kurang sesuai dengan kebutuhan, guru masih sering memberikan penugasan menggunakan lembar kerja anak dibanding media pembelajaran. Untuk itu peneliti menyediakan penggunaan media *smart board* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, dimana aktivitas belajar berhitung merupakan kegiatan agar anak dapat memecahkan masalah dalam kegiatan sehari-hari. Media *smart board* dibuat dari pemanfaatan limbah plastik di sekolah dari tutup botol, sendok dan tas plastik yang dibuat menjadi karakter binatang dijadikan bahan ajar yang sangat menarik bagi anak. Media adalah pengantar atau perantara, juga dipahami sebagai pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Media adalah orang, bahan atau peristiwa yang menciptakan keadaan atau memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Mirantika, Syafri, Surahman, 2020, hlm. 186). Sejalan dengan pendapat Mursida (2020, hlm. 14) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara yang melibatkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran *smart board* diharapkan akan menumbuhkan minat dan keinginan dalam belajar, meningkatkan motivasi serta sebagai rangsangan dalam belajar, sehingga penggunaan media *smart board* bertujuan adanya peningkatan kemampuan berhitung kelompok B (usia 5-6) di KOBAR Mekar Arum.

METODOLOGI

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berhitung setelah menggunakan media *smart board* pada kelompok B usia (5-6 tahun). Adapun metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah

penelitian deskriptif yang menggunakan hasil analisis berbasis kenyataan yang ada dilapangan (Rukin, 2019, hlm. 6). Jadi penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan serta mengungkapkan data yang ada dilapangan. Data tersebut berupa hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

Subjek penelitian sebanyak 12 anak, delapan laki-laki dan empat perempuan. Untuk penelitian ini dilaksanakan di KOBER Mekar Arum. Dalam mengumpulkan data menggunakan teknik wawancara, observasi serta dokumentasi. Sedangkan analisis data dengan cara reduksi data, display data serta menarik kesimpulan. Adapun kegiatan ini telah dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2021/2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil observasi dengan menggunakan perencanaan yang dibuat sebelumnya agar kegiatan pembelajaran dapat terukur sehingga hasil yang diperoleh dapat dimaksimalkan. Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) menggunakan tema binatang. Hal ini didasari dengan media *smart board* yang dibuat dengan menggunakan karakter binatang. Dalam setiap kegiatan anak didampingi guru untuk memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam belajar berhitung menggunakan media *smart board*.

Penelitian dilaksanakan setiap hari Selasa dan Kamis selama 3 bulan. Untuk memperkuat penelitian kegiatan berhitung tersebut diterapkan secara berulang pada anak. Setiap harinya kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 07.30-09.30, kegiatan awal dimulai dengan bermain bebas di halaman bagi anak yang telah datang, kemudian berbaris dan masuk kelas. Setiap anak diberi tugas sebagai pemimpin kelas yang bergantian sesuai urutan abjad pada namanya. Tugas pemimpin kelas yaitu menyiapkan barisan pada saat berbaris seelum masuk kelas, memimpin do'a awal dan akhir kegiatan, mengecek tas dan sepatu apabila masih ada yang tidak disimpan ditempatnya. Setelah berdoa, kegiatan selanjutnya mengabsen, menanya kabar, hari dan tanggal, ice breaking. Setelah itu pembelajaran inti belajar berhitung menggunakan media *smart board*.

Kegiatan pembelajaran berhitung menggunakan media *smart board* pada tahap pertama masih dibimbing guru cara penggunaan media tersebut. Pada pertemuan pertama dengan hasil rata-rata kemampuan anak menunjukkan Belum Berkembang (BB). Hal ini ditandai dengan masih banyaknya anak belum mampu menyebutkan dan mengurutkan bilangan (1-20) dengan benar. Motivasi serta bimbingan diberikan pada anak saat kegiatan berlangsung dan berdasarkan hasil pertemuan pertama terlihat pada tabel yang telah dicapai penggunaan media *smart board* kelompok B di KOBER Mekar Arum.

Tabel 1. Data Hasil Penelitian Pertemuan Awal

No	Indikator Penilaian	Nama Anak											
		AS	CH	CL	DF	DM	FT	KN	KR	MZ	RF	RL	RY
1	Menyebutkan angka 1 - 20	BB	MB	MB	BB	MB	MB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
2	Mengurutkan angka 1 - 20	BB	MB	MB	BB	MB	MB	BB	BB	MB	MB	BB	BB
3	Mencocokkan angka dengan bilangan	BB	MB	MB	BB	MB	MB	BB	BB	MB	MB	BB	BB

4	Mengetahui angka lebih besar (>) dan angka (<)	BB	MB	MB	BB	MB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB
---	--	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Hasil dari tabel di atas menunjukkan belum adanya peningkatan kemampuan anak dalam berhitung kelompok B di KOBER Mekar Arum. Hal ini terlihat pada hasil pertemuan pertama yang rata-rata kemampuan yang dimiliki anak belum berkembang, masih banyak anak yang keliru dalam menyebutkan dan mengurutkan angka. Untuk itu diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan cara berulang agar kemampuan anak bisa lebih meningkat.

Tahap selanjutnya sebelum melakukan permainan berhitung dilakukan kegiatan bernyanyi terlebih dahulu untuk membangun suasana hati anak lebih baik. Kemudian pada awal kegiatan berhitung menggunakan media *smart board* guru mengulang untuk mengingatkan fungsi media ini dan cara menggunakannya. Anak-anak terlihat lebih antusias dikarenakan media *smart board* dapat dimainkan langsung oleh anak dalam belajar berhitung. Karakter binatang yang lucu menjadi daya tarik bagi anak sehingga anak lebih mudah mengingat angka dan bilangannya sesuai dengan karakter binatang tersebut. Secara bergantian anak menggunakan media *smart board* dan terlihat lebih antusias sehingga terdapat peningkatan kemampuan berhitung secara signifikan dengan peningkatan kemampuan rata-rata anak berkembang sesuai harapan pada kelompok B di KOBER Mekar Arum.



Gambar. 1. Kegiatan Berhitung Menggunakan Media *Smart Board* Pertemuan Pertama



Gambar. 2. Kegiatan Berhitung Menggunakan Media *Smart Board* Pertemuan Terakhir

Pada gambar 1 pada pertemuan pertama mencoba penggunaan media *smart board* terlihat anak antusias dalam belajar berhitung, anak menyebutkan dan mengurutkan bilangan (1-20). Ketika anak mulai memahami urutan bilangan maka dengan mudah anak

akan mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pada gambar.2. pertemuan terakhir anak sudah mampu membedakan bilangan lebih besar (<) dan lebih kecil (>) dengan sangat mudah karena kemampuan anak berkembang sangat baik dalam kegiatan berhitung menggunakan media *smart board*.

Tabel 2 Data Hasil Penelitian Pertemuan Terakhir

No	Indikator Penilaian	Nama Anak											
		AS	CH	CL	DF	DM	FT	KN	KR	MZ	RF	RL	RY
1	Menyebutkan angka 1 - 20	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
2	Mengurutkan angka 1 - 20	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
3	Mencocokkan angka dengan bilangan	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
4	Mengetahui angka lebih besar (>) dan angka (<)	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH

Berdasarkan hasil penelitian terakhir terlihat pada tabel adanya peningkatan kemampuan berhitung anak secara signifikan. Hal ini didasari oleh penggunaan media yang menarik sehingga menjadi daya tarik bagi anak. Kegiatan belajar menjadi menyenangkan karena anak lebih antusias untuk memainkan media *smart board* secara bergantian. Anak tampak lebih cepat memahami dikarenakan media yang disajikan menggunakan karakter binatang yang lucu sehingga lebih mudah mengingatnya.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa dengan mempersiapkan perencanaan kegiatan pembelajaran berhitung dengan menetapkan tujuan dalam setiap kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dengan mempersiapkan materi, menetapkan indikator serta penilaian dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Tema yang telah dibuat dapat menstimulus anak untuk meningkatkan kompetensi yang dimilikinya melalui metode pembelajaran serta menentukan media yang menarik sebagai alat atau sarana dalam setiap pembelajaran untuk mendorong anak lebih antusias sehingga pengetahuan yang disampaikan guru mudah diterima anak. Dokumentasi merupakan pelengkap sebagai perangkat yang dipergunakan dalam penelitian untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak meningkat. Hasil dokumentasi tersebut berupa foto-foto kegiatan sebagai bukti pembelajaran telah dilaksanakan, serta penilaian dalam setiap kegiatan pembelajaran sebagai bahan evaluasi peneliti dan guru untuk menentukan langkah selanjutnya dalam kegiatan untuk meningkatkan kemampuan anak berhitung.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelompok B (usia 5-6 tahun) di KOBAR Mekar Arum, dengan dibuatnya media *smart board* anak lebih antusias dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara berulang. Pada awal kegiatan anak masih ada yang bingung dalam menyebutkan dan mengurutkan angka, akan tetapi setelah dilakukan kegiatan berulang anak dapat memahami dengan mengingat karakter binatang dalam

berhitung sehingga membantu anak dalam mengingat setiap bilangan. Dengan demikian media pembelajaran yang menarik menjadi daya tarik bagi anak untuk lebih antusias mengikuti kegiatan berhitung sehingga tujuan pembelajaran yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema binatang yang telah dibuat dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) kelompok B (5-6 tahun).

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media *smart board* dapat meningkatkan kemampuan berhitung kelompok B di KOBAR Mekar Arum, dengan subjek 12 anak pada semester 2 tahun pelajaran 2021/2022. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan antusiasme anak dalam belajar berhitung, anak dapat mengingat angka dan bilangan dengan melihat karakter binatang sehingga kemampuan anak dalam berhitung dapat ditingkatkan. Sejalan dengan pendapat Siagian, Rohaety, Westhisi (2019, hlm. 205) bahwa kegiatan berhitung pada anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan benda nyata. Hasil tersebut terlihat adanya peningkatan kemampuan yang menunjukkan 8 anak berkembang sesuai harapan serta 4 anak menunjukkan perkembangan berhitung sangat baik.

Melalui indikator dipergunakan guru untuk menentukan penilaian pada anak melalui kemampuan berhitung anak mampu menyebutkan urutan bilangan. (1-20) sehingga kemampuan anak dalam berhitung lebih meningkat. Indikator selanjutnya mengurutkan urutan bilangan dari terkecil sampai terbesar sehingga anak dapat memahami perbedaan angka dengan jelas. Untuk meningkatkan hasil yang signifikan selanjutnya anak mencocokkan angka dengan lambang bilangan sehingga anak dapat mengetahui perbedaan angka lebih besar ($>$) dan angka lebih kecil ($<$). Adapun penilaian yang dilakukan berdasarkan pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Sejalan dengan penelitian lain yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sholihah & Fatimah (2020), melalui media tutup botol angka adanya ketuntasan dengan kriteria kemampuan anak berhitung berkembang sesuai harapan sehingga tidak ada anak lagi yang memiliki kemampuan belum berkembang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan ketepatan menyebutkan dan mengurutkan angka.

KESIMPULAN

Salah satu faktor keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu adanya upaya guru dalam menyajikan media yang menarik sehingga anak lebih antusias dan tidak mudah bosan serta didukung oleh fasilitas yang memadai untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Dalam melakukan penelitian terdapat kendala yang dihadapi di sekolah yaitu adanya keterbatasan waktu dalam kegiatan berhitung, kurangnya pengulangan yang dilakukan di rumah bersama orang tua sebagai salah satu faktor penghambat lainnya sehingga anak mudah lupa dalam berhitung dikarenakan orang tua menyerahkan sepenuhnya kegiatan pembelajaran pada guru di sekolah yang menyebabkan hasil belajar kurang optimal. Faktor lainnya yaitu masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran menarik sehingga anak mudah bosan dan kurang antusias dalam kegiatan belajar berhitung. Untuk penelitian yang telah dilakukan pada kelompok B (usia 5-6) di KOBAR Mekar Arum dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media *smart board* dapat meningkatkan kemampuan berhitung, terlihat adanya peningkatan kemampuan yang menunjukkan hasil berkembang sesuai harapan. Bahkan beberapa anak menunjukkan perkembangan berhitung berkembang sangat baik.

REFERENSI

- Mirantika, V., Syafri, F., & Surahman, B. (2020). Permainan papinka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 181-194.
- Mursida, A. *Pengembangan media pembelajaran berbahan tutup botol bekas dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara). <http://repository.uinsu.ac.id/11114/>
- Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, I. (2019). Analisis pembelajaran berhitung melalui media prisma pintar pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 230-236. [10.31004/obsesi.v4i1.311](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.311)
- Nisa, A., Oktavianti, Y. M., & Sumitra, A. (2019). Meningkatkan kecerdasan logis matematis pada kelompok b anak usia dini melalui media pembelajaran dadu angka pada kelompok B. *Jurnal Ceria*, 2(6), 347-353.
- Rukin (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif. Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/3386>
- Sholihah, A. M., & Fatimah, S. (2020). Penerapan media tutup botol bekas untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswadi ra muslimat nu 007 gandu i mlarak ponorogo. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 1(1), 19-36. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v1i1.544>
- Siagian, N., Rohaeti, E. E., & Westhisi, S. M. (2019). Penerapan media pembelajaran jepitan dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 202-209. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p202-209>
- Sriningsih, N. (2018). *Pembelajaran matematika terpadu untuk anak usia dini*. Bandung: Pustaka Sebelas
- Tasliyah, L., Nurhayati, S., & Nurunnisa, R. (2020). Mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini melalui ape kids 'n kit. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(4), 307-314. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i4.p%25p>