



# JNPH

Volume 9 No. 2 (Oktober 2021)

© The Author(s) 2021

## EFEKTIVITAS TERAPI BERMAIN “STIK ES CREAM” TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK TAMAN KANAK-KANAK (TK)

## THE EFFECTIVENESS OF “ICE CREAM STICK” THERAPY ON THE ABILITY TO CALCULATE IN CHILDREN’S GARDEN (CG)

SISKA ISKANDAR, INDARYANI

DEPARTEMEN KEPERAWATAN MATERNITAS DAN ANAK

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SAPTA BAKTI, BENGKULU, INDONESIA

Email: siska.flonfel@gmail.com

### ABSTRAK

Pendahuluan: Pendidikan pada anak usia dini bertujuan untuk memperoleh bertujan untuk anak memperoleh rangsangan secara intelektual, sosial dan emosional sesuai dengan tingkat usianya. Anak usia 4 sampai 6 tahun merupakan masa penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pembelajaran berhitung yang baik pada anak usia dini diharapkan mampu mencapai hasil maksimal dan mampu mencapai indikator belajar yang ditentukan. Salah satu cara untuk menarik perhatian anak adalah menggunakan media belajar yang menyenangkan dan sesuai karakter anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas terapi bermain stik es cream terhadap kemampuan berhitung pada anak taman kanak-kanak (TK). Metode: penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan pre-experimental design (one group pre test and post test design). Tehnik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan tehnik total sampling. Teknis analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji McNemar test. Hasil dan Pembahasan: adanya peningkatan rata-rata kemampuan berhitung anak taman kanak-kanak sebelum dilakukan terapi bermain stik es cream (0,37) dan setelah dilakukan terapi bermain stik es cream (0,70) dengan p value = 0,002 yang berarti ada hubungan yang signifikan antara terapi bermain stik es cream dengan kemampuan berhitung pada anak taman kanak-kanak. Kesimpulan: terapi bermain stik es cream efektif meningkatkan kemampuan berhitung pada anak taman kanak-kanak sehingga disarankan kepada guru pengajar untuk menggunakan media embelajaran yang menarik dan kreatif supaya menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga hasil yang diharapkan sesuai dengan kompetensi pembelajaran.

**Kata Kunci:** Terapi Bermain “Stik Es Cream”, Berhitung

### ABSTRACT

Intoduction: Education in early childhood aims at obtaining aims for children to get stimulated intellectually, socially and emotionally according to their age level. Children aged 4 to 6 years

are an important period for children to get education. Good numeracy learning in early childhood is expected to be able to achieve maximum results and be able to achieve the specified learning indicators. One way to attract children's attention is to use learning media that is fun and appropriate to the child's character. The purpose of this study was to determine the therapeutic effectiveness of playing ice cream sticks on numeracy skills in kindergarten children. Method: This research is a quantitative research with experimental methods using pre-experimental design (one group pre test and post test design). The sampling technique in this research is using total sampling technique. The technical analysis used in this study is the McNemar test. Result and Discussion: There was an increase in the average numeracy ability of kindergarten children before playing ice cream stick therapy (0.37) and after playing ice cream stick therapy (0.70) with  $p$  value = 0.002 which means that there is a significant relationship between therapy. playing ice cream sticks with numeracy skills in kindergarten children. Conclusion: therapy of playing ice cream sticks is effective in increasing numeracy skills in kindergarten children so it is recommended that the teaching teacher use interesting and creative learning media in order to attract students' interest in learning so that the expected results are in accordance with learning competencies.

**Keywords: Playing Therapy "Ice Cream Stick", Counting**

## **PENDAHULUAN**

Anak sebagai makhluk individu dan sosial berhak untuk mendapatkan pendidikan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Dengan pendidikan yang diberikan, diharapkan anak dapat tumbuh cerdas sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sehingga kelak dapat menjadi anak bangsa yang berkualitas dan dapat membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang lebih maju. Pendidikan pada anak usia dini bertujuan untuk anak memperoleh rangsangan secara intelektual, sosial dan emosional sesuai dengan tingkat usianya. Anak usia 4 sampai 6 tahun merupakan masa penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak dan merangsang segala aspek perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal dan non formal.

Anak usia dini taman kanak-kanak merupakan individu yang unik, berbeda dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usia atau kematangan fisik dan mentalnya. Masa usia dini merupakan

masa keemasan (*the golden age*) dimana masa ini perlu distimulasi seluruh aspek perkembangan salah satunya perkembangan kognitif. Pengembangan kognitif anak diartikan sebagai kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan mencipta sebuah karya. Perkembangan kognitif terdiri dari perkembangan auditory, perkembangan visual, perkembangan taktil, perkembangan kinestetik, perkembangan aritmatika dan perkembangan sains. Perkembangan aritmatika merupakan perkembangan berhitung. Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika.

Kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentuan dalam jenjang sekolah dasar terutama pada anak usia 4-5 tahun yang berada pada kelompok A. Pembelajaran berhitung merupakan bagian terpenting bagi anak, kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung. Pembelajaran berhitung yang baik pada anak usia dini

diharapkan mampu mencapai hasil maksimal dan mampu mencapai indikator belajar yang ditentukan. Salah satu cara untuk menarik perhatian anak adalah menggunakan media belajar yang menyenangkan dan sesuai karakter anak. Menurut Daryanto (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, penggunaan metode dalam mengajar juga dapat berpengaruh dalam proses belajar itu sendiri, sehingga dalam penggunaan media maupun metode belajar harus tepat dan tidak monoton. Pembelajaran dengan menggunakan media bertujuan agar anak merasa nyaman dan tidak bosan sehingga tertarik mengikuti proses belajar mengajar. Pemilihan media belajar harus disesuaikan dengan lingkungan maupun karakter anak. Dalam pembelajaran terdapat banyak media pembelajaranyang dapat digunakan. Penggunaan media pembelajaran harus menarik perhatian anak sehingga dalam proses pembelajaran pada anak taman kanak-kanak harus disertai dengan bermain supaya anak dapat mengikuti proses belajar dengan rasa yang menyenangkan.

Pada Anak TK, bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain dapat dilakukan dengan penggunaan media yang bervariasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung yaitu media belajar stik es cream. Menurut Setiyowati, Permainan stik adalah sebuah permainan yang menyenangkan bagi anak melalui media sederhana yang terdiri dari bentuk angka dari satu, dua, tiga, empat, lima, enam, dan seterusnya. Maria Montessori berpendapat bahwa anak-anak belajar melalui tangannya.

Berdasarkan hasil observasi kemampuan berhitung pada anak-anak TK S IKI PTPN VII Padang Pelawi kelas A rata-rata sudah cukup baik, anak sudah mengenal angka dengan baik, akan tetapi untuk penjumlahan dan pengurangan masih kurang. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat

dirumuskan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas terapi bermain “stik es cream” terhadap kemampuan berhitung pada anak taman kanak-kanak (TK).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain *Pre-Experimental Design (One Group Pretest and Post-test Design)*. Dalam penggunaan desain penelitian ini hanya terdapat kelompok eksperimen (diberi perlakuan atau treatment). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di TK S IKI PTPN VII Padang Pelawi yang berjumlah 30 anak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *total sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan lembar test. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi reponden, dimana peneliti ikut terlibat dalam aktivitas pembelajaran dan hanya memfokuskan pada perlakuan dan hasil dari perlakuan. Sedangkan lembar tes dibagikan sebelum dan setelah diberikan perlakuan untuk menilai keberhasilan treatment. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *McNemar test*.

## **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu pre-test (sebelum perlakuan) treatment (perlakuan), dan post-test (sesudah perlakuan). Hasil kemampuan mengenal konsep berhitung pada anak sebelum melakukan kegiatan menggunakan media *stick ice cream* pada observasi awal (*pretest*) bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media stick ice cream terhadap kemampuan mengenal konsep berhitung kelompok A di TK S IKI PTPN VII Padang Pelawi. Pada observasi awal (*pretest*) dilakukan selama satu hari dengan meminta anak menjawab soal penjumlahan dan pengurangan. Setelah itu dilakukan terapi

bermain “*stick ice cream*” untuk penjumlahan dan pengurangan. Setelah dilakukan terapi bermain selama 2 minggu kemudian dilakukan kembali penilaian kemampuan berhitung anak dengan memberikan soal *post test* penjumlahan dan pengurangan. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ini terurai dari tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Distribusi Rata-rata Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak Sebelum dan Setelah dilakukan Terapi Bermain “Stik Es Cream”**

Variable	Mean	SD	P Value	N
Sebelum dilakukan terapi bermain “Stik Es Cream”	0,37	0,490	0,002	30
Setelah dilakukan terapi bermain “Stik Es Cream”	0,70	0,466		

Sumber: Data Diolah, 2020

Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata kemampuan berhitung anak taman kanak-kanak sebelum dilakukan terapi bermain “stik es cream” (0,37) dan setelah dilakukan terapi bermain “stik es cream” (0,70) dengan *p value* = 0,002 yang berarti ada hubungan yang signifikan antara terapi bermain “stik es cream” dengan kemampuan berhitung pada anak taman kanak-kanak.

## PEMBAHASAN

Kemampuan berhitung anak TK merupakan kemampuan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika atau berhitung permulaan mengenai bilangan, angka dan pengoperasiannya yang diberikan pada anak sesuai pada tahap-tahap perkembangan. Menurut Khan (2016) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan

kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah pengetahuan anak tentang pengenalan angka, mengenal lambang bilangan, membilang, mengurutkan bilangan penjumlahan dan pengurangan sebagai konsep mengembangkan pengetahuan dasar matematika.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Arni (2016), menemukan bahwa kemampuan berhitung pada anak TK Al Kautsar mengalami peningkatan setelah menggunakan media batang korek api. Hal ini terlihat dari hasil penelitiannya menunjukkan pada saat pre test kemampuan berhitung anak hanya sebesar 31,39%. Namun setelah dilakukan penelitian tindakan kelas selama tiga siklus kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan. Pada akhir penelitian diperoleh nilai kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media batang korek api adalah sebesar 95%. Menurut Trisnawati (2018), permainan stick angka secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi kemampuan berhitung permulaan anak. Ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II yang terjadi peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak yang signifikan.

Pembelajaran berhitung menurut Susanto dalam Joni (2016) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Suharti (2018), media bermain *stick ice cream* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (74,07%) dan siklus II (87,03%). Menurut Piaget (2010),

permainan *stik ice cream* adalah sebuah permainan yang terbuat dari plastik yang berbentuk menara yang terdiri dari stik-stik dari kayu yang disusun di meja. Stik ini sengaja diberi warna agar menarik minat anak untuk bermain. Tujuan permainan ini adalah merangsang koordinasi sensomotorik yaitu penglihatan dan motorik halus, sehingga melatih motorik halus anak seperti memegang, mengambil, memindahkan dari tempat satu ke tempat lainnya serta untuk merangsang indera penglihatan anak dengan cara membedakan warna-warna yang cerah. Melalui media pembelajaran yang menarik, dapat menarik minat anak taman kanak-kanak untuk bermain sambil belajar. Melalui situasi bermain, anak sering ingin terus menerus bermain dan berusaha untuk menang sehingga ia menangkap konsep matematika dasar tanpa disadari.

Bermain bagi anak usia dini dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Bagi anak usia dini, bermain memiliki beberapa esensi yaitu motivasi internal, dimana anak-anak melakukan kegiatan bermain atas kemauan diri sendiri dan tanpa paksaan; aktif, yakni ketika anak-anak melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan fungsi fisik dan mental; nonliteral, berarti anak-anak mampu melakukan apa saja sesuai keinginan, terlepas dari realitas seperti berpura-pura memainkan sesuatu; dan tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya, merupakan esensi dari bermain bahwa bermain dilakukan atas dasar partisipasi semata.

Penelitian ini membuktikan teori Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010), yang menemukan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk mempertinggi proses pembelajaran dan pada gilirannya akan mempertinggi hasil belajar yang dicapai dengan demikian penggunaan media dapat menambah suasana belajar yang berbeda. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memperjelas bahan pelajaran yang

disampaikan, alat untuk mengangkat atau menimbulkan pertanyaan untuk dikaji lebih lanjut, sebagai sumber belajar bagi anak-anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa terapi bermain "*stik es cream*" efektif meningkatkan kemampuan berhitung pada anak taman kanak-kanak. Hal ini terlihat dari rata-rata kemampuan berhitung anak taman kanak-kanak sebelum dilakukan terapi bermain "*stik es cream*" (0,37) dan setelah dilakukan terapi bermain "*stik es cream*" (0,70) dengan  $p\ value = 0,002$ . Pelaksanaan tindakan yang diberikan melalui permainan yang menyenangkan serta didukung dengan alat-alat peraga pembelajaran yang menarik, terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan.

## SARAN

Mengingat pentingnya pengenalan konsep penjumlahan dan pengurangan perlu diberikan sedini mungkin, menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, sehingga peneliti memberikan saran kepada guru pengajar untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif supaya menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga hasil yang diharapkan sesuai dengan kompetensi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arni. (2016). Meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan menggunakan batang korek api di tk al kautsar kecamatan sorawolio kota baubau.
- Astuti, P., & Katoningsih, S. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

- Dan Ninik Yuliani, R. I. K. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng. *Universum*, 10 (1), 65–71. <https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.224>
- Daryanto. 2011. Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Di, T., Kanak, T., Dharma, K., Jragan, W., Cahyono, O. A., Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., & Yogyakarta, U. N. (n.d.). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Improving Students Numeracy By Using Snake and Ladder Game As Learning Media At Dharma Wanita 2 Kindergarten Jragan Tembarak Temanggung. 423–430. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/7618/7253>
- Irawati, R. M. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tikau. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(3).
- Joni. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu. *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(1), 1–10.
- Medayanti, E., & Saridewi, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak dengan Puppet Fun di Taman Kanak-kanak. *Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, 1(1), 72–76. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2569974>
- Mulyasa, 2014. Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nasution A.S., Septi, D., Wulan, A., Kunci, K., Behitung, K., Realia, B., & Tindakan, P. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Benda Realia. *Jurnal Penelitian Pendidikn MIPA Amanda...*, 2(1), 123-129.
- Novianti, R. (2015). Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Educhild*, 4(1), 56–63.
- Oktriyani, N. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 82-96.
- Pratiwi, E. (2019). Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Media Stick Angka Terhadap Penggunaan Konsep bilangan Anak Kelompok B RA Darurrohim.
- Rakimahwati, R., & Marlina, S. (2018). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Fadhilah Amal 3 Padang. *Jurnal Usia Dini*, 4(2), 8-17.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Saputri, U. K. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Penambahan Melalui Pembelajaran Siskrana Peserta Didik Kelompok B Tk Pamekar Siwi Guntur Demak Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020. *DwijaLoka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 1(1).
- Setiyowati, R., Indarto, W., & Risma, D. Pengaruh Penerapan Metode Bermain dengan Menggunakan Stik terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Ibu Teladan Kecamatan Tampan Pekanbaru (Doctoral dissertation, Riau University).
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Suharti, S. (2018). Penerapan Media Stik Ice Cream Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Ia Di Sdn Sumorame Kecamatan Candi Sidoarjo. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(5), 507-520.
- Trisnawati, E. (2018). Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu)