



Penggunaan Media Stick Box untuk Mengenalkan Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kecamatan Kapuas Barat

Maulidha^{1*}, Nopasintalia²

¹⁻² Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin, Indonesia

Alamat: Jl. Sultan Adam Komplek Malkon Temon 70122, Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Korespondensi penulis: maulidha@gmail.com

Abstract. *The ability to recognize numerical symbols is a crucial aspect of cognitive development that should be stimulated from an early age. This study aims to describe the process of using the stick box learning media by a teacher in introducing numbers to children aged 5–6 years and to explore its impact on children's understanding of numbers. This research employed a qualitative approach with a narrative design, focusing on the personal experiences of a teacher as the main participant. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Observations were conducted four times to examine the learning process and children's responses to the media, while interviews were conducted twice to explore the teacher's insights regarding children's numerical understanding before and after using the stick box. Supporting documents such as lesson plans and activity photos were also collected. Data analysis involved reduction, presentation, and verification stages to generate a systematic narrative of the learning process. The results indicate that the creative use of the stick box media significantly improved children's ability to recognize numbers in an enjoyable and interactive way. The children showed increased learning motivation and were able to identify numbers more easily without notable difficulties. In conclusion, the stick box media serves as an effective alternative tool in supporting early childhood cognitive development, particularly in introducing numbers.*

Keywords: *learning media, stick box, numbers, early childhood, narrative approach*

Abstrak. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang penting untuk distimulasi sejak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penggunaan media pembelajaran *stick box* oleh guru dalam mengenalkan angka kepada anak usia 5–6 tahun, serta mengeksplorasi dampak penggunaannya terhadap kemampuan anak dalam memahami angka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain naratif, yang difokuskan pada pengalaman personal guru sebagai partisipan utama. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebanyak empat kali untuk mengamati proses pembelajaran dan reaksi anak terhadap media, sedangkan wawancara dilakukan dua kali untuk menggali pemahaman guru terkait perkembangan anak sebelum dan sesudah penggunaan *stick box*. Dokumentasi berupa rencana pembelajaran dan foto kegiatan digunakan sebagai pendukung data. Analisis data melalui tahapan reduksi, penyajian, dan verifikasi menghasilkan narasi yang merepresentasikan keseluruhan proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *stick box* secara kreatif dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal angka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Anak-anak menunjukkan peningkatan minat belajar serta lebih mudah mengenali angka tanpa mengalami hambatan yang berarti. Kesimpulannya, media *stick box* merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam pengenalan angka.

Kata kunci: media pembelajaran, stick box, angka, anak usia dini, pendekatan naratif

1. LATAR BELAKANG

Pada periode kelahiran usia 6 tahun pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak terjadi dengan sangat cepat. Setiap anak memiliki karakteristik yang unik, lahir dengan potensi yang beragam, serta memiliki kelebihan, bakat, dan minat yang perlu ditingkatkan melalui proses pendidikan (Retnaningrum, 2016).

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang bertujuan untuk membangun kepribadian individu, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar dan membantu mereka berkembang secepat mungkin dan sepanjang hidup mereka. Pendidikan anak usia dini mencakup pengembangan pembiasaan dan perilaku, seperti sosial, emosi, kemandirian, nilai moral dan agama, serta pengembangan kemampuan dasar, seperti bahasa, kognitif, seni, dan psikomotorik (Lasaiba, 2016).

Media dapat digunakan untuk memberikan stimulus; penggunaan media yang tepat sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Media harus dapat menjelaskan hal-hal yang ambigu dan sulit dipahami oleh siswa (Abdullah, 2017). Perkembangan kognitif kemampuan dalam memahami lambang bilangan perlu dirangsang sejak usia dini. Perkembangan yang diinginkan diharapkan dapat dicapai melalui rangsangan. Selain itu, pemahaman terhadap lambang bilangan juga akan menjadi fondasi yang kuat dalam memperkuat konsep matematika di tingkat pendidikan yang lebih lanjut (Desyarani & Ningrum, 2019).

Proses belajar mengenal angka terkadang menemui kendala, metode pembelajaran yang monoton dan tidak menarik dapat membuat anak bosan dan sulit memahami konsep angka, kurangnya kesempatan anak untuk bereksperimen dengan berbagai metode, serta kurangnya upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenali angka (Anggrayni & Sari, 2019). Hal ini menyebabkan anak kesulitan untuk memahami konsep angka. Dengan adanya media yang menarik dan interaktif, anak akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami apa yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan variasi dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Fatmawati & Wathon, 2019).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Annisah, dkk (2022) dengan judul “Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Praoperasional (Piaget)” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain deskriptif. Hasilnya menunjukkan bahwa puzzle angka sangat membantu anak-anak memahami konsep angka. Anak-anak memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep angka melalui permainan ini. Selain itu, aktivitas mereka dengan menggunakan puzzle angka telah berkembang dan berubah. Namun, puzzle ini memerlukan waktu yang cukup lama dan berfokus pada angka-angka tertentu, sehingga membuat anak-anak bosan.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep angka. Namun, penelitian ini ingin melihat bagaimana guru menggunakan media

berdasarkan pengalaman mereka sendiri dalam pembelajaran angka. Pengalaman guru menjadi penting karena merupakan peran utama dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan di TK Kecamatan Kapuas Barat menunjukkan bahwa anak-anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep angka, mereka memerlukan stimulasi untuk belajar tentang angka, dengan cara yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media *Stick Box* untuk Mengenalkan Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kecamatan Kapuas Barat”.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis dalam penelitian ini bertujuan untuk meninjau berbagai studi sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam mengenalkan angka pada anak usia dini. Landasan ini menjadi acuan untuk membangun argumentasi teoritik serta memperkuat fokus penelitian mengenai efektivitas media *stick box* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam memahami konsep bilangan. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan kreatif dan penggunaan media yang tepat sangat berperan dalam mendukung proses belajar anak usia 5–6 tahun.

Penelitian yang dilakukan oleh Rianti (2016) menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan tata angka. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Pertiwi Bangkinang, Kabupaten Kampar, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan dari 18,75% pada tahap pra tindakan menjadi 81,25% pada siklus II. Penelitian lain oleh Primaningsih et al. (2017) di TK Negeri Pembina Rasau Jaya juga menunjukkan hasil serupa. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, media kartu angka bergambar mampu membantu 15 dari 20 anak untuk memahami konsep dan lambang bilangan secara lebih baik.

Selanjutnya, Setiawati dan Suyadi (2021) dalam penelitiannya di TK Ganesha menggunakan permainan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat mempermudah anak dalam memahami materi yang sulit dijelaskan secara verbal. Hal ini sejalan dengan temuan Rozi, Mubarak, dan Humaidah (2021) yang menunjukkan bahwa media permainan bola angka memberikan dampak positif terhadap kemampuan anak mengenal angka 1–10. Anak-anak terlihat lebih cepat memahami, mengucapkan, dan mengelompokkan angka melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Keseluruhan studi tersebut menegaskan pentingnya penggunaan media konkret dan kontekstual dalam proses pembelajaran anak usia dini.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain naratif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggambarkan pengalaman pribadi seseorang dalam bentuk cerita, sebagaimana dijelaskan oleh Creswell (2002), bahwa pendekatan naratif berfokus pada studi terhadap satu individu dan bagaimana pengalaman hidupnya dikisahkan. Penelitian dilaksanakan di TK Tunas Harapan, Desa Sei Pitung, Kecamatan Kapuas Barat, Kabupaten Kapuas, pada bulan Maret hingga Juli 2024. Partisipan ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan berdasarkan pertimbangan tertentu. Guru yang menjadi partisipan adalah seorang guru kelas yang telah mengajar selama tujuh tahun dengan latar belakang pendidikan terakhir S-1 dan bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data mengacu pada teori Sugiyono (2013), yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan empat kali: 30 April, 5 Mei, 9 Mei, dan 20 Mei 2024. Observasi pertama dan kedua bertujuan untuk memahami proses pembelajaran dan pengenalan konsep angka, sedangkan observasi ketiga dan keempat lebih difokuskan pada reaksi anak-anak terhadap media *stick box* dan sejauh mana mereka memahami angka setelah menggunakannya. Wawancara dilakukan dengan guru partisipan sebanyak dua kali, yaitu pada 1 Mei dan 29 Mei 2024, dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman anak-anak tentang angka sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, dokumentasi yang dikumpulkan mencakup rencana pembelajaran, hasil wawancara, serta foto-foto kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Reduksi data bertujuan untuk menyederhanakan dan menyeleksi data relevan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang telah direduksi kemudian disusun dalam bentuk narasi yang sistematis untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang proses pembelajaran di kelas, termasuk kutipan langsung dari partisipan dan penguatan dengan teori yang relevan. Tahap akhir adalah verifikasi, yaitu pengecekan ulang terhadap keabsahan dan kelengkapan data guna memastikan keakuratan informasi yang digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian

Pengamatan yang dilakukan di TK Tunas Harapan Kecamatan Kapuas Barat bahwa guru menggunakan *stick box* untuk mengenalkan konsep angka pada anak. Mereka terlihat antusias saat bermain dengan *stick box*, anak-anak dapat dengan mudah memahami

hubungan antara angka dan jumlah benda. Ketika guru menggunakan *stick box* untuk mengenalkan angka, anak-anak langsung melihat bagaimana lambang dan makna angka, menghubungkan benda dengan lambang angka, karena adanya media *stick box*, pembelajaran tidak membosankan, anak-anak lebih bersemangat untuk belajar.

Berdasarkan observasi ditemukan juga bahwa beberapa anak belum mengenali lambang angka. Meskipun mereka dapat menyebutkan angka, namun belum mampu atau mengaitkan angka yang diucapkan dengan simbol angka (1, 2, 3, 4, 5 dan seterusnya). Dalam pengenalan angka dilakukan menggunakan media *stick box*, terdapat beberapa anak dalam kegiatan tersebut sibuk atau bermain sendiri, tanpa memperhatikan instruksi yang diberikan, dan ada anak yang terlihat sibuk ngobrol dengan sebelahnya, selain itu, ada juga yang mengganggu teman-temannya.

Kegiatan yang dilakukan oleh guru menggunakan media *stick box* untuk mengenalkan angka guru menciptakan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak. Berikut merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran:

- Tahap Awal

Pada tahap awal, guru mempersiapkan suasana belajar yang menyenangkan. Sebelum ke tema dimulai, guru melakukan proses tanya jawab tentang kegiatan anak sebelum mereka berangkat ke sekolah.

- Berdoa sebelum belajar dan bernyanyi.
- Guru mempersiapkan media *stick box* yang berisi stik-stik dengan angka 1-10.
- Memastikan anak-anak sudah berkumpul dan siap untuk belajar.
- Menyakan perasaan anak dan menanyakan apa yang anak ketahui tentang angka.

- Tahap Inti

Pada tahap inti pembelajaran, kegiatan yang interaktif seperti mencocokkan angka, mengurutkan angka untuk meningkatkan pemahaman anak, dalam kegiatan guru memberikan contoh seperti menunjukkan lambang angka membantu anak mengenal angka.

- Memperkenalkan media *stick box* kepada anak dan menjelaskan bagaimana cara menggunakannya
- Guru mengenalkan lambang angka kepada anak
- Guru mencocokkan angka dengan jumlah *stick*.
- Guru mengajak anak untuk memainkan media mencocokkan angka dengan jumlah *stick*.

- Tahap Akhir

Pada tahap akhir guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang kembali apa yang telah dipelajari, memberikan pujian atas usaha dan partisipasi anak, dan menyapaikan singkat tentang pembelajaran yang sudah di laksanakan.

- Guru melakukan tanya jawab kepada anak untuk mengetahui pemahaman mereka tentang konsep angka;
- Guru memberikan penghargaan kepada anak atas partisipasi dan prestasinya dalam kegiatan bermain;
- Menanyakan perasaan anak setelah menggunakan media *stick box*;
- Mengulang kembali apa yang sudah dipelajari;
- Berdoa setelah kegiatan;



Gambar 1. Observasi Kegiatan Pembelajaran



Gambar 2. Wawancara Guru

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru di TK Kecamatan Kapuas Barat bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendukung data observasi mengenai pengalaman guru dalam memperkenalkan konsep angka kepada anak usia dini menggunakan media stick box.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengenalkan angka melalui media pembelajaran *stick box*

Peneliti : Bagaimana kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di TK?

Ibu B : Iya, ada anak yang bisa menyebutkan angka tapi tidak mengenal lambang angka, dan masih ada anak belum mengenal angka

Peneliti : Apakah ibu setuju apabila anak diberikan kegiatan untuk menstimulasi pengenalan angka melalui media pembelajaran?

Ibu B : Iya, sangat setuju. Karena kan memang bentuk stimulasi itu banyak kan ya, bukan hanya dengan bernyayi dan bermain tapi dengan benda-benda juga itu bentuk stimulasi yang baik untuk anak. Dengan banyak stimulasi justru anak lebih mudah memahami konsep bilangannya.

Peneliti : Apakah ada kesulitan-kesulitan yang dialami anak dalam menggunakan media?

Ibu B : Ya, karena perkembangan setiap anak berbeda, ada yang mudah memahami, dan ada yang kesulitan. Misalnya ketika di ajarkan angka 1-10 anak kesulitan untuk mengingatnya secara berurutan.

Peneliti : Apa saja hambatan yang dialami ibu dalam memanfaatkan media?

Ibu B : kadang ada anak yang sakit sehingga tidak bisa mengikuti pembelajaran, anak sibuk sendiri, suka mengganggu temannya saat pembelajaran, dan juga keterbatasan media yang digunakan. Meskipun demikian tidak lupa memberikan apresiasi atau pujian kepada anak karena telah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peneliti : Bagaimana respon anak-anak saat belajar mengenal angka menggunakan media *stick box*?

Ibu B : Anak senang, lebih antusias karena ada media yang digunakan dalam pembelajaran sehingga anak juga ikut serta dalam menggunakannya.

Berdasarkan wawancara di atas, ditemukan bahwa pengalaman guru dalam mengenalkan konsep angka melalui metode *stick box* memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, pendidik menggunakan strategi kreatif untuk mengenalkan konsep angka kepada para siswa, misalnya dengan merancang permainan yang melibatkan penggunaan *stick box*. Dengan memanfaatkan alat bantu tersebut, pendidik mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep bagi anak.

Pada kegiatan pembelajaran terdapat beberapa hambatan seperti keterbatasan media dan tingkat pemahaman yang beragam di antara anak. Namun, pendidik dapat mencari solusi kreatif untuk mengatasi kendala tersebut dan menjaga efektivitas pembelajaran. Memberikan apresiasi kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang melibatkan *stick box* juga merupakan langkah penting yang dapat dilakukan oleh pendidik.

Dengan demikian, penggunaan *stick box* dalam proses pembelajaran bukan hanya membantu dalam memperkenalkan konsep angka kepada siswa, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar mereka secara keseluruhan.

Cara Guru Mengaplikasikan *Stick Box* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini

Peneliti : Bagaimana proses pembelajaran di TK?

Ibu B : Seperti biasa, jam belajarnya dari jam 07.00 WIB sampai jam 09.00 WIB tapi kadang kita agak telat karena menunggu anak datang. Kita bernyayi bersama dan tepuk tangan bersama terus berdoa. Sebelum masuk ke dalam pembelajaran biasanya berbincang dulu dengan anak.

Peneliti : Apa saja persiapan yang dilakukan guru ketika mengenalkan angka menggunakan media *stick box*?

Ibu B : Pasti menyiapkan media/alat peraga terlebih dahulu, rencana program pembelajaran dengan mempertimbangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2013 Tingkat PAUD

Peneliti : Metode apa yang digunakan dalam pembelajaran mengenalkan angka menggunakan media *stick box*?

Ibu B : Pembelajaran dilakukan dengan sambil bermain beberapa metode yang saya gunakan yaitu demonstrasi, tanya jawab dan penugasan

Peneliti : Bagaimana kemampuan anak setelah menggunakan media *stick box*?

Ibu B : Pengenalan angka pada anak cukup baik tapi belum maksimal, ada anak mengenal angka juga anak yang belum, dan bingung

Peneliti : Bagaimana evaluasi yang dilakukan dalam pembelajaran pengenalan angka?

Ibu B : Biasanya saya memberikan penilaian kepada anak secara langsung saat pembelajaran, dan setelah selesai belajar.

Berdasarkan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *stick box* merupakan strategi yang efektif dalam mengenalkan angka, anak-anak dapat belajar mengenal angka secara visual dengan mencocokkan *stick* sesuai dengan angka yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan daya ingat anak

karena mereka dapat melibatkan tangan dan mata dalam proses belajar.

Metode pembelajaran yang dilakukan sambil bermain juga memberikan manfaat besar. Anak-anak dapat belajar angka sambil bermain permainan yang menyenangkan. Dengan cara ini, pembelajaran tidak terasa membosankan dan anak lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, melalui bermain, anak-anak juga dapat mengembangkan keterampilan sosial. Dengan menggunakan media *stick box*, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih interaktif, tetapi juga membantu anak memahami konsep angka dengan baik. Hal ini penting karena pemahaman yang kuat tentang angka akan membantu anak dalam memecahkan masalah matematika yang lebih kompleks di masa depan. Dengan demikian, penggunaan media *stick box* dalam pembelajaran anak merupakan langkah untuk meningkatkan kemampuan matematika mereka.

Pembahasan

Pelaksanaan Pembelajaran Yang Dilakukan Guru Untuk Mengenalkan Angka Melalui Media Pembelajaran *Stick Box*

Guru di TK Kecamatan Kapuas Barat merencanakan kegiatan yang lebih menarik agar anak lebih tertarik. Mereka berusaha untuk meningkatkan keaktifan anak dan meningkatkan pemahaman mereka tentang angka dengan bermain *stick box*. Kegiatan bermain tersebut menunjukkan hasil yang positif. Guru dan anak-anak menunjukkan respon yang baik terhadap media pembelajaran ini. Sejalan dengan pernyataan Nasution (2013) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran karena lebih menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Materi pengajaran akan lebih mendalam maknanya, sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik. Metode pembelajaran menjadi beragam, sehingga siswa tidak merasa bosan. Pendidik tidak hanya berbicara dengan siswa melalui kata-kata lisan mereka, seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain sebagainya.

Menurut Kustandi, Sutjipto (2011:8) media pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Hal ini sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan di TK Kecamatan Kapuas Barat, guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak, yang dapat membantu anak dalam mengenali angka dengan lebih mudah dan menyenangkan. Berkaitan dengan teori Khaironi (2018) yang mengemukakan bahwa kegiatan bermain yang dirancang ini dilengkapi dengan dengan penyediaan beragam media, sumber belajar, maupun alat permainan edukatif, yang akan

digunakan sebagai perantara untuk memudahkan anak dalam mengeksplorasi menggali pengetahuan dan pengalaman. Namun, perlu diperhatikan bahwa masih ada beberapa kendala yang dihadapi anak dan guru dalam menggunakan media pembelajaran ini. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengatasi kendala tersebut agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Cara guru mengaplikasikan *stick box* dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini.

Di TK Kecamatan Kapuas Barat terkait dengan kemampuan mengenal angka pada anak guru memberikan stimulasi agar anak lebih mudah mengenal angka dengan menggunakan media *stick box*, sehingga guru mempersiapkan dengan baik media pembelajaran tersebut. Sejalan dengan teori Sanaky (2011) yang mengemukakan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, untuk mempermudah proses pembelajaran di dalam kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan media pembelajaran juga membantu dalam meningkatkan konsentrasi dalam proses pembelajaran

Pengaplikasian *stick box* dilakukan dengan guru mempersiapkan media/alat peraga, rencana program pembelajaran yang mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2013 PAUD. Sejalan dengan pernyataan Yasbiati & Gandana (2018) Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana bermain khusus untuk anak usia dini yang diciptakan dengan tujuan meningkatkan berbagai aspek perkembangan pada tahap awal kehidupan.



Gambar 3. Kegiatan Pembelajaran

Kemampuan setiap anak berbeda-beda, jadi guru harus menyesuaikan metode pembelajaran dan evaluasi mereka. *Stick box* adalah alat bermain yang dirancang untuk membantu proses belajar mengajar berjalan lancar dan bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak, terutama membantu mereka belajar mengenal angka atau lambang bilangan. Sesuai dengan Standar isi dalam peraturan Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang tingkat pencapaian perkembangan anak 5-6 tahun memberi gambaran mengenai pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak di jenjang PAUD. Perkembangan kognitif dan pemikiran simbolik yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Meningkatkan kemampuan anak-anak di TK Kecamatan Kapuas Barat untuk mengenal angka telah terbukti efektif dengan menggunakan media pembelajaran *stick box*. Meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengenal angka merupakan bagian penting dari proses pendidikan mereka. Dengan cara yang kreatif dan menyenangkan, proses belajar mengajar dapat diubah menjadi pengalaman yang lebih menarik. Seperti yang dilakukan oleh guru di TK Kecamatan Kapuas Barat dalam pembelajaran mengenalkan angka, beliau menggunakan media *stick box*.

Media ini membantu anak-anak memperoleh pemahaman yang baik tentang angka. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi anak-anak untuk terus belajar. Dengan memahami kebutuhan setiap anak, pendidik dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Kegiatan ini menunjukkan betapa pentingnya menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung perkembangan anak usia dini.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *stick box* di sekolah dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun. Media *stick box* dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan mengingat angka. Penggunaan *stick box* juga dapat membantu anak-anak untuk lebih fokus dan termotivasi dalam belajar mengenal angka.. Dampak dari penggunaan media *stick box* yaitu kemampuan pengenalan angka permulaan menjadi lebih baik. Anak tidak mengalami kesulitan dalam mengenal angka. Atas dasar hal tersebut, penggunaan media *stick box* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan hal-hal berikut untuk meningkatkan kemampuan anak secara optimal. Terus berinovasi dalam membuat kegiatan pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan sesuai dengan minat dan

gaya belajar anak, Membuat media pembelajaran yang inovatif dan efektif, yang memungkinkan anak dapat berkembang lebih optimal, Libatkan orang tua dalam proses pembelajaran anak untuk membuat lingkungan belajar di rumah yang baik, Lakukan evaluasi secara berkala untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Dengan evaluasi yang sistematis dan berkelanjutan, guru dapat terus meningkatkan metode pengajaran mereka dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik bagi siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Ah-Sanaky, H. (2011). *Media pembelajaran: Buku pegangan wajib guru dan dosen*. Kaukaba Dipantara.
- Anggrayni, M., & Sari, A. M. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal angka dengan menggunakan media papan flanel. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1), 22–28.
- Creswell, J. W. (2002). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (Vol. 7). Prentice Hall.
- Desyarani, A., & Ningrum, M. A. (2019). Pengembangan media numeric stick dalam menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan 1–20 anak usia 5–6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 8(2).
- Fatmawati, Z., & Wathon, A. (2019). Pengembangan alat permainan edukatif melalui klasifikasi media pembelajaran. *Sistem Informasi Manajemen*, 2(1), 188–214.
- Hasan, M. (2009). *Pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*.
- Lasaiba, D. (2016). Pola pengembangan model pembelajaran pendidikan anak usia dini di lingkaran kampus IAIN Ambon. *FIKRATUNA: Jurnal Pendidikan & Pemikiran Islam*, 8(2).
- Nasution. (2013). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Primaningsih, N. (2017). Penggunaan media kartu angka bergambar dalam mengenal konsep bilangan usia 5–6 tahun di TK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(9).

- Retnaningrum, W. (2016). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(2), 207–218.
- Rianti, W. (2016). Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan tata angka pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 136–142.
- Rozi, F., Mubarak, A. F., & Humaidah, H. (2021). Penggunaan media permainan bola angka terhadap kemampuan mengenalkan konsep bilangan 1–10 pada anak. *Paudia*, 10(2), 266–277.
- Setiawati, F. A. (2021). Penerapan strategi pembelajaran melalui permainan ular tangga tantangan dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49–61.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, D. (2014). *Hakikat anak usia dini*. Dasar-dasar Pendidikan.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini: Stimulasi & aspek perkembangan anak*. Prenada Media.
- Suryana, D. (2018). *Pendidikan anak usia dini: Stimulasi dan aspek perkembangan anak*. Prenadamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78*, Pasal 1 ayat (14).
- Yasbiati, M. P., & Gandana, G. (2018). *Alat permainan edukatif untuk anak usia dini (teori dan konsep dasar)*. Ksatria Siliwangi