



## Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini melalui Media Permainan Stik Angka

**Maslia**

Email: [masliatatifah@gmail.com](mailto:masliatatifah@gmail.com)

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Rakeyan Santang

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui penggunaan media permainan stik angka. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak usia dini di salah satu lembaga pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media stik angka secara signifikan meningkatkan kemampuan berhitung anak, termasuk pengenalan angka, pengelompokan, dan penjumlahan sederhana. Media permainan ini terbukti membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, serta mendorong perkembangan kognitif dan motorik anak. Dengan demikian, media permainan stik angka merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

**Kata Kunci:** Kemampuan berhitung permulaan, anak usia dini, media permainan, stik angka, pembelajaran matematika.

**Abstract:** This study aims to improve early numeracy skills in young children through the use of number stick games. The research method used is classroom action research (CAR) conducted in two cycles. The subjects were young children in an early childhood education institution. The results of the study showed that the use of number stick games significantly improved children's numeracy skills, including number recognition, grouping, and simple addition. This educational game proved to make the learning process more engaging and interactive, while also promoting the development of children's cognitive and motor skills. Therefore, the number stick game is an effective teaching method to enhance early numeracy skills in young children

**Keywords:** Early numeracy skills, young children, educational media, number sticks, mathematics learning

---

Submitted : 11-01-2025 | Accepted : 30-01-2025 | Published : 31-01-2025

---

## PENDAHULUAN

Sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan kualitas pendidikan, serta relevansi, dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan local, nasional, global, sehingga diperlukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Untuk mewujudkan system pendidikan yang demikian itu perlu adanya peran aktif dari semua pihak diantaranya adalah pemerintah, orangtua siswa, guru, dan lain-lain.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dalam masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Salah satu pembelajaran di pendidikan anak usia dini adalah berhitung. Berhitung merupakan usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang- lambang matematika, sedangkan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung siswa bisa menggunakan berbagai macam metode pembelajaran termasuk bermain Stick angka. Sebagai seorang guru harus mampu memilih model/strategi pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Karena itu dalam memilih model/strategi pembelajaran guru harus mampu memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif.

Media stick angka yaitu salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan pemahaman angka pada anak. Media stick angka dapat dilakukan melalui kegiatan permainan, menyebutkan urutan bilangan dan mengenal lambang bilangan, menghubungkan angka dengan tulisannya. Melalui media stick angka yaitu salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan pemahaman angka pada anak. Media Stick Angka dapat dilakukan melalui kegiatan permainan, menyebutkan urutan bilangan dan mengenal lambang bilangan, menghubungkan angka dengan tulisannya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Anton M, Moeliono, 2003) kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau dapat, kemudian mendapat awalan ke- dan akhiran  $\pm$ an, yang selanjutnya menjadi kata kemampuan mempunyai arti menguasai berasal dari nomina yang sifatnya manasuka.

Dimiyati (2003) berpendapat bahwa pengertian kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau potensi bawaan sejak lahir atau hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan. Menurut Robbins dalam Anni Chatarina (UPT MKK Unnes), kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktik. Ia mengatakakan, bahwa

kemampuan (ability) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktik dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya.

Hasan Alwi (2003) berpendapat bahwa berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan ber- akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan menghitung (menjumlahkan, mengurangi, membagi, mengalikan dan sebagainya). Aritmatika merupakan cabang matematika yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan oleh orang yang tidak suka matematika sekalipun. Berhitung menurut (Arifin Zaenal, 1991) adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika.

Berhitung menurut (Hodoyo Herman, 1990) adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika, sedangkan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung siswa digunakan metode tes. Metode tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan dalam lingkup perkembangan.

Minat penelitian ilmiah tentang anak mendapat dorongan yang besar setelah G Stanley Hall dalam (Rini Hildayani, 2005) mengawali penelitiannya tentang konsep anak dengan tekanan bahwa anak bukan orang dewasa kecil. Pandangan ini diterima oleh murid-muridnya yang tidak lama kemudian diikuti oleh banyak psikolog dan ahli pendidikan.

Berdasarkan kenyataan pada observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran di PAUD Al-Hasanah Desa Cibuntu Kecamatan Simpenan Kabupaten Sukabumi seringkali kurang menarik bagi anak. Hal ini terlihat dari hasil observasi pada kelompok A, diketahui bahwa dari jumlah 15 siswa hanya 30% siswa yang sudah mampu mengenal angka. Ada beberapa hal yang menyebabkan demikian, diantaranya adalah bahasa tubuh guru yang masih kaku, penyajian yang kurang menarik, dan alat peraga yang sangat minim. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) guru dan anak didik kurang begitu semangat anak cenderung bosan dengan tugas yang diberikan dan akhirnya menyepelkan pelajaran akibatnya proses Kegiatan Belajar Mengajar terhambat dan kurang maksimal. Karena minimnya alat peraga di PAUD Al-Hasanah Desa Cibuntu Kecamatan Simpenan Kabupaten Sukabumi kegiatan mengenalkan konsep bilangan hanya menggunakan kertas angka dan papan tulis saja. Hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Apabila kondisi demikian diteruskan maka pembelajaran mengenal angka menjadi sangat kurang efektif, sehingga dalam kondisi pembelajaran dimungkinkan harus ada perbaikan dalam meningkatkan minat mengenal angka. Karena itu dalam rangka perbaikan pelaksanaan pembelajaran untuk mengenalkan konsep bilangan, peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengambil judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stick Angka (Penelitian Tindakan Kelas di PAUD Al-Hasanah Desa Cibuntu Kecamatan Simpenan Kabupaten Sukabumi Tahun Pelajaran 2023/2024).

Dari permasalahan yang terdapat dalam latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah yaitu:

Bagaimana kemampuan berhitung permulaan di PAUD Al-Hasanah Desa Cibuntu Kecamatan Simpenan Kabupaten Sukabumi?

Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung permulaan menggunakan strategi bermain Stick angka di PAUD Al-Hasanah Desa Cibuntu Kecamatan Simpenan Kabupaten Sukabumi?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui,

Kemampuan berhitung permulaan di PAUD Al-Hasanah Desa Cibuntu Kecamatan Simpenan Kabupaten Sukabumi?

Peningkatan kemampuan berhitung permulaan menggunakan strategi bermain Stick angka di PAUD Al-Hasanah Desa Cibuntu Kecamatan Simpenan Kabupaten Sukabumi?

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait diantaranya:

Manfaat Teoritis

yaitu memberikan sumbangan keilmuan dalam memahami upaya peningkatan kemampuan berhitung permulaan di PAUD Al-Hasanah Desa Cibuntu Kecamatan Simpenan Kabupaten Sukabumi melalui strategi bermain Stick angka.

Manfaat Praktis

Bagi Guru, sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih strategi yang tepat dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di PAUD Al-Hasanah Desa Cibuntu Kecamatan Simpenan Kabupaten Sukabumi.

Kepala Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan serta rujukan dalam menentukan kebijakan dan program dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pengembangan strategi bermain Stick angka dalam peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak PAUD Al-Hasanah Desa Cibuntu Kecamatan Simpenan Kabupaten Sukabumi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia dini di salah satu lembaga pendidikan anak usia dini. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes kemampuan berhitung permulaan, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan membandingkan hasil tes dan observasi pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak setelah menggunakan media permainan stik angka.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

Sehubungan dengan perencanaan pembelajaran menggunakan media stik angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka, peneliti melakukan perencanaan pembelajaran yang tertuang dalam RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Dalam proses pelaksanaannya peneliti melakukan perbaikan-perbaikan perencanaan agar pembelajaran berjalan dengan maksimal, karena berdasarkan hasil

yang ada di siklus I yang kurang maksimal, maka pada siklus II peneliti membenahi kekurangan yang ada. Hasilnya pada siklus II pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan harapan.

Perencanaan pembelajaran dibuat berdasarkan jumlah siklus yang diterapkan dalam penelitian yaitu dua model perencanaan pembelajaran yang perbedaannya terletak pada kegiatan inti dan media yang digunakan. Perubahan perencanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dilakukan untuk meningkatkan performa pembelajaran yang diterapkan oleh guru di dalam kelas sehingga pencapaian hasil sesuai dengan yang diharapkan. Pada Siklus I pada kegiatan inti pelaksanaan kegiatan belajar dengan media stik angka menggunakan model stik angka yang terbuat dari stik yang tidak berwarna. Sedangkan pada siklus II media *stick* angka diperbaiki bentuknya agar pembelajaran tidak membosankan, bentuk media stik angka yang digunakan adalah stik angka yang berwarna. Karena dengan variasi warna pada stik angka dapat memberikan rasa senang dan terlihat lebih menarik bagi anak sehingga mereka akan senang ketika belajar.

#### Pelaksanaan Pembelajaran

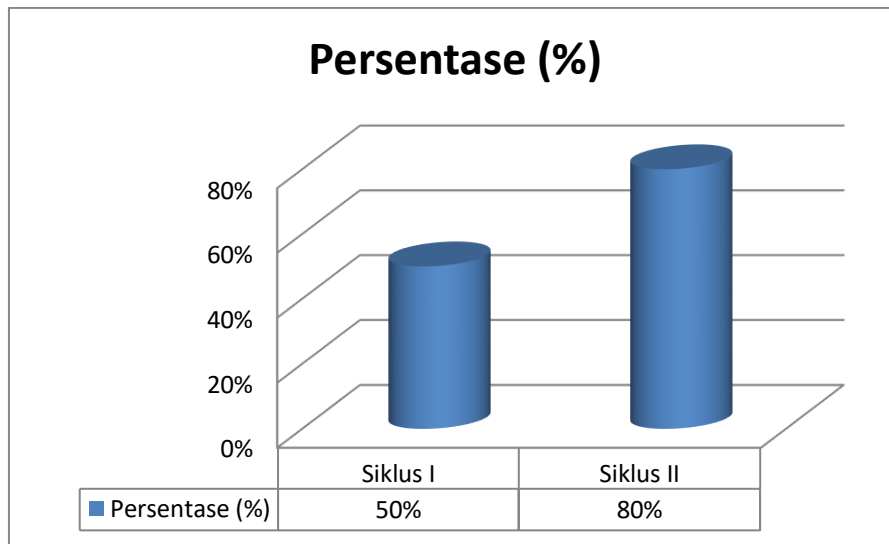
Sehubungan dengan pelaksanaan pembelajaran, peneliti mengacu pada RPPH yang sudah disiapkan terlebih dahulu. Sehingga dalam proses pembelajaran tidak jauh dari apa yang telah direncanakan. Setelah pembelajaran dilaksanakan, hasil yang diperoleh mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya mulai siklus I sampai dengan siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran mengenal angka bagi anak usia dini menggunakan media stik angka berdasarkan perencanaannya telah mengalami tahap-tahap perbaikan pada tiap siklus. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga anak menjadi merasa nyaman dan lebih senang ketika belajar. Pembelajaran menjadi lebih inovatif dan tidak monoton yang tentu saja secara langsung akan memberikan pengaruh terhadap pencapaian yang diharapkan yaitu berupa meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal angka.

Beberapa tindakan yang peneliti laksanakan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah mengoptimalkan peran guru dalam proses belajar mengajar terutama dalam membimbing anak ketika belajar. Selain itu peneliti membuat perubahan pada media stik angka yang akan digunakan sebagai sarana permainan anak ketika belajar. Pada siklus I, media stik angka yang digunakan oleh peneliti hanya berupa stik angka biasa yang tidak memiliki variasi warna tertentu. Pada siklus II media tersebut peneliti ubah tampilannya dengan memberikan warna-warna yang menarik bagi anak sehingga anak-anak lebih senang dalam belajar dan bermain menggunakan media stik angka. Perubahan tindakan tersebut dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas guru dalam proses belajar mengajar sebagaimana terlihat pada rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru pada tiap siklus sebagai berikut:

Tabel 1  
Rekapitulasi Aktivitas Guru pada Tiap Siklus

No.	Siklus	Persentase (%)	Interpretasi
1	Siklus I	50%	Cukup Baik
2	Siklus II	80%	Baik

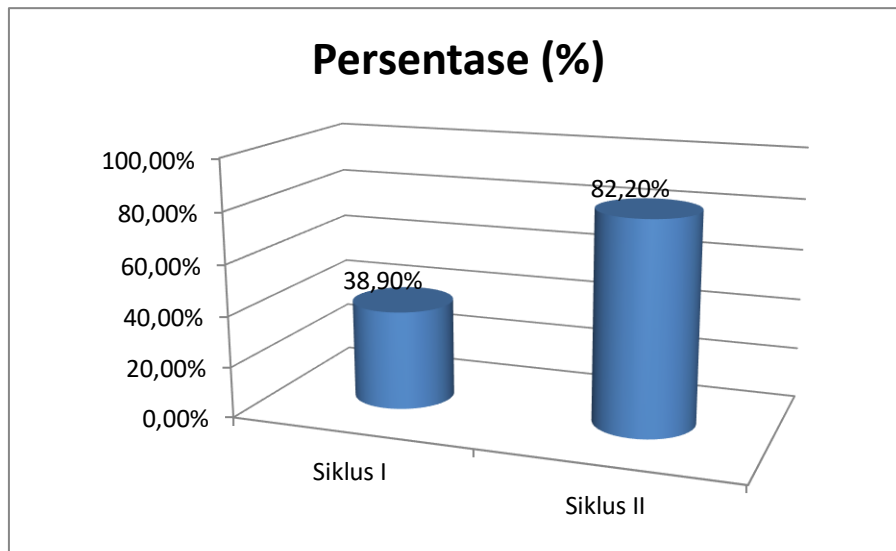


Gambar 1  
Grafik Aktivitas Guru Pada Tiap Siklus

Kondisi tersebut berpengaruh langsung terhadap aktivitas anak dalam mengikuti proses pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya oleh guru. Aktivitas anak meningkat pada setiap siklusnya karena adanya perubahan cara belajar dan strategi yang digunakan oleh guru serta memanfaatkan inovasi media pembelajaran. Adapun mengenai tingkat aktivitas anak dapat dilihat pada rekapitulasi aktivitas anak dan perkembangan grafisnya pada setiap siklus sebagaimana digambarkan di bawah ini :

Tabel Rekapitulasi Aktivitas Anak pada Tiap Siklus

No.	Siklus	Persentase (%)	Interpretasi
1	Siklus I	38,9%	Kurang
2	Siklus II	82,2%	Baik



Grafik Aktivitas Anak Pada Tiap Siklus

#### Kemampuan Anak Mengenal Angka

Setiap siklus yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan hasil adanya peningkatan kemampuan anak mengenal angka mulai pada siklus I sampai kepada siklus II. Kondisi ini memberikan pemahaman bahwa kemampuan anak mengalami peningkatan yang signifikan dan lebih baik. Pada siklus I kemampuan anak mengenal angka masih sangat rendah, di mana anak yang mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh dengan jumlah skor 22, rata-rata skor 1,5 dan persentase sebesar 36,7% dengan interpretasi kurang. Mampu mengenal konsep bilangan dengan jumlah skor 24, rata-rata skor 1,6, dan persentase sebesar 40% dengan interpretasi kurang. Mampu mengenal lambang bilangan dengan jumlah skor 22, rata-rata skor 1,5, dan persentase sebesar 36,7% dengan interpretasi kurang. Sehingga jika seluruh pencapaian tersebut apabila ditotal nilai kemampuannya sebesar 37,8% dengan kategori kurang.

Setelah melakukan perbaikan pada pembelajaran, peneliti kemudian melakukan tindakan pada siklus II. Hasil yang diharapkan akhirnya tercapai pada siklus II, yaitu kemampuan anak dalam mengenak angka yang berkembang sesuai harapan yaitu anak yang mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh dengan jumlah skor 58, rata-rata skor 3,9 dan persentase sebesar 96,7% dengan interpretasi sangat baik. Mampu mengenal konsep bilangan dengan jumlah skor 57, rata-rata skor 3,8, dan persentase sebesar 95% dengan interpretasi sangat baik. Mampu mengenal lambang bilangan dengan jumlah skor 58, rata-rata skor 3,9 dan persentase sebesar 96,7% dengan interpretasi sangat baik. Adapun total persentase pencapaian kemampuan anak mengenal angka pada waktu siklus II sebesar 96,1% dengan interpretasi sangat baik.

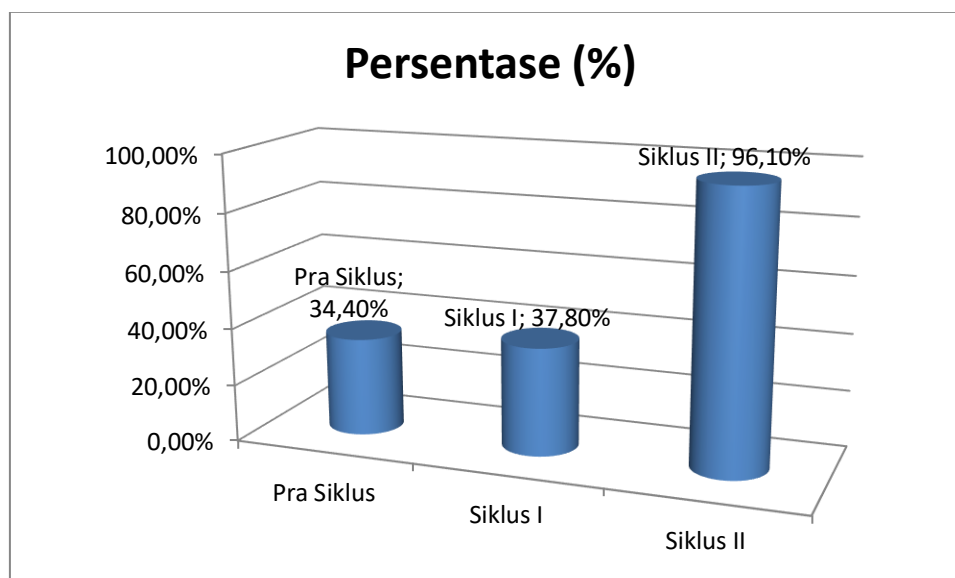
Apabila hasil tersebut direkapitulasi maka dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2  
Rekapitulasi Kemampuan Anak Mengenak Angka pada Tiap Siklus

No.	Siklus	Persentase (%)	Interpretasi
1	Pra Siklus	34,4%	Kurang Baik
2	Siklus I	37,8%	Kurang Baik
3	Siklus II	96,1%	Sangat Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan anak dalam mengenal angka menggunakan media stik angka pada tiap siklus meningkat dengan sangat baik. Pada pra siklus pencapaian kemampuan anak hanya sebesar 34,4% dengan kategori kurang baik, pada siklus I, pencapaian kemampuan anak hanya sebesar 37,8% dari seluruh anak dengan kategori kurang baik. Kemudian setelah dilakukan upaya perbaikan dalam pembelajaran, pada siklus II kemampuan anak meningkat menjadi lebih baik yaitu sebesar 96,1 % dengan kategorisangat baik. Artinya bahwa jumlah persentase anak yang mampu mengenal angka mengalami peningkatan pada setiap siklus.

Untuk lebih jelasnya mengenai rekapitulasi tersebut dapatdigambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 2

Grafik Kemampuan Anak Mengenal Angka Pada Setiap Siklus Berdasarkan hasil tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui media stik angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka di kelompok A PAUD Al-Hasanah Desa Cibuntu Kecamatan Simpenan Kabupaten Sukabumi mengalami peningkatan yang lebih baik.

## **SIMPULAN**

Kesimpulan dari jurnal yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stik Angka" menegaskan bahwa penggunaan media permainan stik angka secara efektif mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini. Melalui metode ini, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan minat dan pemahaman mereka dalam konsep berhitung dasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berhitung anak setelah penerapan metode ini, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Media permainan stik angka juga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan motorik halus serta melatih konsentrasi dan daya ingat mereka. Dengan demikian, media ini direkomendasikan sebagai salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika pada tahap usia dini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dimiyati. (2003). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Anton, M. Moeliono. (2003). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Cet I: Jakarta Balai Pustaka
- Arifin, Zaenal. (1991). Evaluasi Instruksional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hasan, Alwi.(2003). Problem Matematika. Bandung: Pakar Raya
- Hudoyo, Herman. (1990). Strategi Belajar Matematika. Malang: IKIP Malang.
- Hildayani, Rini, dkk. (2005). Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.