

## Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini

Taty Fauzi<sup>1</sup>, Dessi Andriani<sup>2</sup>, Feggi Ica Jantrie Yaie<sup>3✉</sup>

Universitas PGRI Palembang, [feggi.ica.jy@gmail.com](mailto:feggi.ica.jy@gmail.com)

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.8870](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.8870)

Received 20 January 2021, Accepted 29 March 2022, Published 30 September 2022

### Abstrak

Dalam meningkatkan kognitif anak maka diperlukan sebuah permainan sehingga menstimulus kemampuan berhitung. Berdasarkan hal tersebut, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan berhitung anak dapat meningkat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa kemampuan berhitung anak dapat meningkat melalui permainan kotak pintar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah: peningkatan kemampuan berhitung anak dikelompok B di TK Kartika II 38 menerapkan permainan kotak pintar diperoleh dari hasil analisis tentang kemampuan berhitung anak di siklus I memperoleh rata-rata tingkat capaian perkembangan skor 14 di kategori mulai berkembang, selanjutnya terlihat di siklus I rata-rata tingkat capaian perkembangan kemampuan berhitung memperoleh 34,33 dan di pra siklus skornya 20,33 hal ini menunjukkan adanya peningkatan sedangkan di siklus II kemampuan berhitung keseluruhan anak sebesar 42,17 di kategori berkembang sangat baik sehingga di siklus II terjadi peningkatan 7,84 disimpulkan bahwa pada akhir siklus II penelitian dikatakan berhasil karena kriteria keberhasilan sudah tercapai sesuai kesepakatan peneliti bersama kolaborasi.

**Kata kunci:** Kemampuan Berhitung, Permainan Kotak Pintar, dan Anak

### Abstract

In improving children's cognitive, a game is needed so that it stimulates the ability to count. Based on this, the problem to be investigated in this study is how children's numeracy skills can be increased. The purpose of this study is to prove that children's numeracy skills can be improved through smart box games. The approach used in this research is quantitative with the type of classroom action research. Data collection methods used in this study were observation, interviews and documentation. The results of this study are: increasing the numeracy ability of children in group B in TK Kartika II 38 applying the smart box game obtained from the analysis of children's numeracy skills in cycle I obtained an average level of developmental achievement score 14 in the category of starting to develop, then seen in cycle I the average level of achievement in the development of numeracy was 34.33 and in the pre-cycle the score was 20.33, this showed an increase while in cycle II the overall numeracy ability of children was 42.17 in the very well developed category so that in the second cycle there was an increase of 7, It was concluded that at the end of the second cycle the research

was said to be successful because the criteria for success had been reached according to the agreement between the researchers and the collaboration.

**Keywords: Counting Skills, Smart Box Games and Kids**

## PENDAHULUAN

Anak merupakan anugerah Tuhan yang tidak ternilai harganya. Kewajiban orang tua dan lingkungan untuk menyediakan pendidikan terbaik bagi mereka. Setiap anak yang dilahirkan memiliki bakat dan kepandaian, bakat dan kepandaian itu ibarat mutiara yang terpendam dan harus digali, kemudian diasah sehingga benar-benar menjadi mutiara yang sesungguhnya. Pendidikan anak usia dini merupakan pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak dan merangsang segala aspek perkembangan anak.

Perkembangan menurut (Taty, 2019) merupakan perubahan yang progresive secara kualitas fisiologi terjadi dari hasil kematangan fisik. Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan anak usia dini menurut *Nation Association For Education Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini atau "*early childhood*" merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Dan pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek rentang kehidupan manusia. Hal ini mengungkapkan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu yang penuh dengan potensi, serta memiliki kharakteristik yang unik Penelitian yang dilakukan oleh (Megawati Putri Wijayanti & Mas'udah, 2019) yang berjudul "Pengaruh Media Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Kelompok A di TK Bahrul Ulum Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya Kecamatan Menanggal Tahun Pelajaran (2018/2019)". Hasil Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh media kotak pintar yang sudah diberikan kepada anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Bahrul Ulum Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya Kecamatan Menanggal Tahun Pelajaran (2018/2019)".

Penelitian yang dilakukan oleh (Malapata & Wijayanigsih, 2019) yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung Tahun Pelajaran (2018-2019)". Hasil penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media Lumbung hitung pada anak kelompok A2 di TK Sinar Nyata Salatiga Tahun Pelajaran (2018-2019).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Oktriyani, 2017) yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka di TK Qatrinnada Tengah Padang Tahun (2016/2017)". Hasil penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik di TK Qatrinnada Tengah Padang Melalui Permainan Lingkaran Angka Tahun Pelajaran (2016/2017).

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang diatas, peneliti membatasi permasalahan yaitu melakukan permainan kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, "Apakah Dengan Melalui Permainan Kotak Pintar Dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B di TK.Kartika II-38

Banyuasin? ". Tujuan dari penelitian adalah "Untuk Membuktikan Apakah Dengan Melalui Permainan Kotak Pintar Dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di TK.Kartika II-38 Banyuasin ".

Kemampuan yang dimiliki anak sangat penting untuk distimulasi agar kemampuan pada anak meningkat dengan baik dan untuk bekal masa depannya kelak. Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang dapat menumbuhkan kembangkan kemampuan kognitif anak. Menurut (Ratna Dewi et al., 2021) kemampuan berhitung permulaan ialah 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, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Menurut (Novianti, 2015), kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang merupakan bagian dari matematika yang di dalamnya terdapat kegiatan menyebutkan bilangan, mengidentifikasi bilangan, membandingkan serta mengoprasikan bilangan. Menurut (Oktriyani, 2017), kemampuan berhitung anak merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika yang harus dikembangkan diantaranya membilang atau menyebutkan urutan bilangan, membilang mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, meniru lambang bilangan, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Sedangkan menurut (Sari, 2020), kemampuan berhitung juga merupakan dasar anak dalam mempelajari matematika terkait pemahaman mengenal bilangan.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan yang di dalamnya terdapat kegiatan menyebutkan angka, mengurutkan bilangan, meniru lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mengenal bilangan.

Tahap berhitung anak usia dini menurut (Susanto, 2014), pertama tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Kedua tahap transisi, merupakan peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju ke arah pemahaman secara abstrak. Ketiga tahap pengenalan lambang, adalah di mana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.

Tahapan bermain hitung atau matematika anak usia dini dengan mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung/matematika pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut :

#### **Tahap Konsep/Pengertian**

Pada tahap ini anak bereksprei untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak.

#### **Tahap Transmisi/Peralihan**

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami. Apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan

baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan.

### **Tahap Lambang**

Tahap ini di mana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika. Menurut Susanto (2014:101), mengemukakan lima tahapan dalam berhitung anak yaitu Permainan Bebas (*free play*), Generalisasi (*generalization*), Representasi (*representation*), Simbolisasi (*symbolization*), Formalisasi (*formalization*).

Dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa metode. Metode yang dikembangkan dalam mengenalkan dan mengembangkan kemampuan berhitung permulaan misalnya : adalah metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, bermain, atau pemberian tugas.

Menurut (Susanto, 2014), metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar. Suasana yang nyaman dan menyenangkan dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan-tahapan tertentu.

Kecerdasan logika matematika (*Logic mathematical intelligence*) dapat dirangsang melalui menghitung, membedakan bentuk, menganalisis data, dan bermain dengan benda-benda. (Helmawati, 2018), menyatakan bahwa kecerdasan logika matematika berupa kemampuan melalui mengemukakan alasan-alasan yang menguraikan tentang kemampuan logika matematika merupakan kemampuan dengan menggunakan angka dan alasan.

Menurut (Purnama, 2019), dengan permainan, seseorang memperoleh manfaat dalam menemukan identitas, mempelajari sebab akibat, mengembangkan hubungan, mempraktikkan kemampuan serta mempengaruhi segenap faktor dan aspek kehidupan. Sebagaimana telah dijelaskan (Kurniati, 2016) menjelaskan bahwa permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang di laksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Selanjutnya menurut (Fadilah, 2017) bahwa “permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain”.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan yang membuat seseorang menjadi senang dalam melakukan permainannya dan menjadikan setiap manusia tersebut senantiasa menikmati aktivitas bermainnya.

Kotak Pintar merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Media kotak pintar adalah media yang sudah dimodifikasi. Media kotak pintar ini berbentuk persegi panjang yang terbuat dari 10 loker di dalamnya terdapat tempat untuk menempelkan gambar benda dan gambar angka di depan setiap tutup loker yang bisa di pasang dan dilepas gambar benda maupun gambar angkanya.

Menurut (Rahayuningsih, 2019), kotak pintar merupakan suatu kotak kecil yang di dalamnya terdapat alat yang digunakan untuk belajar. Adapun manfaat permainan kotak pintar yaitu untuk meningkatkan daya konsentrasi anak, dapat meningkatkan daya kreativitas anak, dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dapat meningkatkan penalaran, dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus, meningkatkan hasil belajar anak, menciptakan suasana menyenangkan saat belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Novianti, 2015) yang berjudul “Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun. Hasil Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Sari, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan *Mipon’s Daily* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak”. Hasil penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan *Mipon’s Daily* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan kajian yang terdahulu yang relevan terdapat perbedaan dan persamaan. Perbedaannya yaitu dari lokasi waktu dan tempatnya sedangkan persamaannya yaitu dari variabel yang tertujukan kedalam metode-metode penelitian yang sudah di teliti di berbagai tempat.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di TK Kartika II-38 Banyuasin ditemukan bahwa masih ada anak yang berjumlah 7 orang dari 12 anak yang belum menguasai tahapan berhitung seperti menyebutkan angka 1-20, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengurutkan angka 1-20, memasang/menghubungkan benda 1-20, dan penjumlahan pengurangan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan melalui permainan menggunakan media kotak pintar. Permainan kotak pintar adalah suatu permainan yang dimainkan dua orang atau lebih dan permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak atau dilakukan orang dewasa dan permainan ini berfokus pada konsentrasi anak dalam berhitung. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Pintar Pada Anak Kelompok B di TK Kartika II-38 Banyuasin”**.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, jenis penelitian PTK. Adapun subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok B TK Kartika II-38 Banyuasin tahun 2021 yang berjumlah 12 orang dimana terdapat 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dengan rentang usia antara 5-6 tahun dan pendidik yang melakukan pembelajaran dengan permainan kotak pintar. subjek penelitian yang dapat dipercaya, dalam hal ini yang dimaksud subjek penelitian (informan) adalah yang berkaitan dengan variabel yang akan diteliti.

### Pra Siklus

Kegiatan persiapan pra siklus dilakukan sebelum peneliti melakukan kegiatan siklus I yang mana pra siklus adalah salah satu cara peneliti untuk mengetahui rendahnya kemampuan berhitung anak di kelompok B.

### Siklus I

#### Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas membahas tentang teknik pelaksanaan tindakan kelas, antara lain: (1) menentukan tema yang akan diajarkan sesuai dengan silabus dan kurikulum, (2) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian

(RPPH), (3) mempersiapkan aturan permainan kotak pintar, (4) mempersiapkan lembar observasi anak tentang peningkatan kemampuan berhitung.

### **Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan**

Setiap perencanaan sudah tersusun, maka dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu tahap pelaksanaan tindakan. Dalam tahap pelaksanaan tindakan ini peneliti yang menjadi guru, dan guru kelas dilibatkan sebagai pengamat yang bertugas memberikan masukan dan kritik bagi peneliti. Kegiatan yang akan dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Harian (RPPH) yang telah disusun, kegiatan yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan ini, yaitu (1) menyiapkan dan mengenalkan permainan Kotak Pintar pada anak, (2) mulai menunjukkan aturan permainan pada anak, (3) membimbing anak selama proses permainan berlangsung, (4) serta mengamati anak selama proses permainan.

Selanjutnya, peneliti akan melakukan pengamatan pada saat kegiatan berlangsung untuk melihat keaktifan anak didik pada saat proses kegiatan permainan. Pengamat bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang kehendaki.

### **Refleksi**

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan pedoman mengajar yang dilakukan serta melihat kesesuaian yang telah dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang ditemukan kelebihan dan kekurangan untuk diperbaiki. Hasil dari refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk melaksanakan tahapan siklus berikutnya.

## **Siklus II**

Pelaksanaan siklus II seperti siklus I. dimana siklus II diadakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I. siklus II merupakan hasil kesatuan dari semua kegiatan perencanaan (*Planning*), yang dilakukan pada siklus I. Metode yang belum tuntas pada siklus I diulang kembali ke siklus II sebelum masuk ke materi selanjutnya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi dengan triangulasi. Menurut (Mulyani, 2021), bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil catatan lapangan. Teknik analisis data yang berlangsung dari awal penelitian yang mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis, dengan cara membandingkan ketuntasan anak. Alat yang digunakan untuk mengetahui hal tersebut melalui rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Proses penerapan kegiatan permainan kotak pintar ini dilakukan selama 2 siklus yang dimana setiap siklus ada 6 kali pertemuan yang meliputi kegiatan awal, inti dan akhir. Kegiatan awal dilakukan untuk memberikan anak motivasi dan apersepsi tentang pembelajaran yang akan dilakukan agar anak lebih mengerti dan aktif mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan inti ini dilakukan dengan kegiatan belajar dan melakukan permainan kotak pintar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan

pembelajaran yang dirancang dengan semenarik mungkin agar anak bersemangat dan percaya diri sedangkan kegiatan akhir kolaborator/ guru mengulangi kembali materi yang telah disampaikan saat pembelajaran tadi berlangsung.

Dalam setiap pertemuan kolaborator/ guru menyiapkan bahan-bahan anak untuk merangsang kemampuan berhitung anak yang tentunya menggunakan bahan dalam permainan kotak pintar. Adapun kegiatan yang dilakukan terlebih dahulu kolaborator/ guru bertanya kepada anak untuk menggali informasi yang anak miliki tentang berhitung dan memotivasi anak untuk percaya diri. Disini diharapkan nantinya anak mampu berhitung dan menulis angka bilangan 1 sampai 20 serta mampu menyebutkan dan menuliskan hasil penjumlahan dan pengurangan. Dalam hal ini kolaborator membentuk anak menjadi beberapa kelompok sehingga kolaborator/ guru mudah menilai dan mengamati indikator-indikator dari kemampuan berhitung anak tersebut dalam permainan kotak pintar saat pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suhendra et al., 2020) yang berjudul "Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Permainan Kotak Pintar Melalui Media Bagan Lepasn Pada Kelompok A Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya". Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berbahasa anak pada kelompok A menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasn serta hasil penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasn.

Menurut (Istiqomah et al., 2019) yang berjudul Pengembangan Media Papan Laci Pintar Untuk Kemampuan Berhitung Kelompok B Usia 5-6 Tahun Tk Miftahul Khoir 1 Purwosari Pasuruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Papan Laci Pintar yang telah dikembangkan melalui serangkaian uji coba serta validasi ahli dinyatakan layak. Hal ini didukung oleh ahli media dan ahli materi dengan rata-rata 97,5% termasuk dalam kategori layak, hasil uji lapangan terbatas tahap I dengan presentase skor 64,55% termasuk dalam kategori layak, data hasil uji coba lapangan utama dengan presentase skor 78,75% termasuk dalam kategori layak, dan hasil uji coba lapangan operasional mendapatkan presentase skor 91,56% termasuk dalam kategori layak. Maka disimpulkan bahwa pengembangan media papan laci pintar dapat di gunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya menurut (& & Iswantiningtyas, 2020) yang berjudul "Permainan Kopi (Kotak Pintar) Untuk Multiple Intelligence Anak". Adapun Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan KOPI perlu diberikan pada anak untuk menstimulasi multiple intelligence.

Lalu hal serupa menurut (Ni Wayan Uci Ratna Dewi, 2021) dalam jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha Volume 9 Nomor 1 Tahun 2021 yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi bahwa hasil dari penelitian ini yaitu rendahnya tingkat kemampuan berhitung anak disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang difasilitasi anak saat anak melakukan pembelajaran secara mandiri sehingga kebanyakan anak menjadi bosan, kurang menarik terhadap pembelajaran yang diberikan sehingga peneliti memberikan suatu alternatif sebuah media pembelajaran berupa video animasi agar pembelajaran kemampuan berhitung anak bisa meningkat dengan baik dan pembelajaran yang diberikan kepada anak dapat bermakna bagi anak.

Selanjutnya penelitian (Mirantika, 2021) dalam jurnal IAIN Bengkulu yang berjudul Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (PAPINKA) untuk Meningkatkan

Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur bahwa penelitian ini dilatarbelakangi karena kemampuan berhitung anak yang rendah hal ini karena peran guru dalam menerapkan strategi dan metode mengajar guru yang masih konvensional saat pembelajaran.

Penelitian (Malapata & Wijayaningsih, 2019). Dalam jurnal Obsesi jurnal pendidikan anak usia dini Volume 3 Nomor 1 Tahun 2019 yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Tahun Melalui Media Lumbung Hitung, bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung pada anak kelompok A2 di TK Sinar Nyata Salatiga yang dimana penelitian ini penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus. Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut dibuat dalam bentuk tabel:

**Tabel 1. Hasil Kemampuan Berhitung Pra Siklus**

| No               | Nama Anak | Skor         | Kategori |
|------------------|-----------|--------------|----------|
| 1                | AJ        | 20           | BB       |
| 2                | GF        | 21           | BB       |
| 3                | RT        | 17           | BB       |
| 4                | DZ        | 19           | BB       |
| 5                | AR        | 20           | BB       |
| 6                | RA        | 18           | BB       |
| 7                | RF        | 14           | BB       |
| 8                | ND        | 16           | BB       |
| 9                | TH        | 21           | BB       |
| 10               | MO        | 18           | BB       |
| 11               | AQ        | 29           | MB       |
| 12               | SN        | 31           | MB       |
| <b>TOTAL</b>     |           | <b>244</b>   |          |
| <b>RATA-RATA</b> |           | <b>20,33</b> |          |

Dari tabel 1 terdapat 2 anak yang berada pada kategori mulai berkembang yaitu AQ dan SN dan 10 anak lainnya masih dalam kategori belum berkembang.

**Tabel 2 Hasil Siklus I Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Pintar Pada Usia 5-6 Tahun Kelompok B Tahun 2021**

| No | Nama Anak | Skor | Kategori |
|----|-----------|------|----------|
| 1  | AJ        | 23   | MB       |
| 2  | GF        | 42   | BSB      |
| 3  | RT        | 38   | BSH      |
| 4  | DZ        | 30   | MB       |
| 5  | AR        | 40   | BSH      |
| 6  | RA        | 39   | BSH      |
| 7  | RF        | 29   | MB       |
| 8  | ND        | 30   | MB       |
| 9  | TH        | 27   | BSH      |

|                  |    |              |     |
|------------------|----|--------------|-----|
| 10               | MO | 25           | MB  |
| 11               | AQ | 43           | BSB |
| 12               | SN | 46           | BSB |
| <b>TOTAL</b>     |    | <b>412</b>   |     |
| <b>RATA-RATA</b> |    | <b>34,33</b> |     |

Tabel 4.2.b.8.2 di atas menunjukkan bahwa hasil tingkat capaian perkembangan kemampuan berhitung anak pada kegiatan siklus I dapat dilihat ditabel bahwa ada 3 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik yang bernama GF, AQ, dan SN, ada 4 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sesuai harapan yang bernama RT, AR, RA, dan TH dan ada 5 orang anak yang mendapatkan kategori mulai berkembang yang bernama AJ, DZ, RF, ND dan MO.

**Tabel 3 Hasil Siklus II Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Pintar Pada Usia 5-6 Tahun Kelompok B Tahun 2021**

| No               | Nama Anak | Skor         | Kategori |
|------------------|-----------|--------------|----------|
| 1                | AJ        | 38           | BSH      |
| 2                | GF        | 48           | BSB      |
| 3                | RT        | 47           | BSB      |
| 4                | DZ        | 39           | BSH      |
| 5                | AR        | 45           | BSB      |
| 6                | RA        | 44           | BSB      |
| 7                | RF        | 40           | BSH      |
| 8                | ND        | 38           | BSH      |
| 9                | TH        | 44           | BSB      |
| 10               | MO        | 35           | BSH      |
| 11               | AQ        | 43           | BSB      |
| 12               | SN        | 45           | BSB      |
| <b>TOTAL</b>     |           | <b>506</b>   |          |
| <b>RATA-RATA</b> |           | <b>42,17</b> |          |

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa hasil tingkat capaian perkembangan kemampuan berhitung anak pada kegiatan siklus II dapat dilihat ditabel bahwa ada 5 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sesuai harapan yang bernama AJ, DZ, RF, ND, MO dan ada 7 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik yaitu GF, RT, AR, RA, TH, AQ dan SN. Adapun rekapitan dari hasil Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II yaitu:

**Tabel 4 Hasil Par Siklus, Siklus I dan Siklus II Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Pintar Pada Usia 5-6 Tahun Kelompok B Tahun 2021**

| No               | Nama Anak | Pra Siklus   |          | Siklus I     |          | Siklus II    |          |
|------------------|-----------|--------------|----------|--------------|----------|--------------|----------|
|                  |           | TCP          | Kategori | TCP          | Kategori | TCP          | Kategori |
| 1                | AJ        | 20           | BB       | 23           | MB       | 38           | BSH      |
| 2                | GF        | 21           | BB       | 42           | BSB      | 48           | BSB      |
| 3                | RT        | 17           | BB       | 38           | BSH      | 47           | BSB      |
| 4                | DZ        | 19           | BB       | 30           | MB       | 39           | BSH      |
| 5                | AR        | 20           | BB       | 40           | BSH      | 45           | BSB      |
| 6                | RA        | 18           | BB       | 39           | BSH      | 44           | BSB      |
| 7                | RF        | 14           | BB       | 29           | MB       | 40           | BSH      |
| 8                | ND        | 16           | BB       | 30           | MB       | 38           | BSH      |
| 9                | TH        | 21           | BB       | 27           | BSH      | 44           | BSB      |
| 10               | MO        | 18           | BB       | 25           | MB       | 35           | BSH      |
| 11               | AQ        | 29           | MB       | 43           | BSB      | 43           | BSB      |
| 12               | SN        | 31           | MB       | 46           | BSB      | 45           | BSB      |
| <b>Total</b>     |           | <b>244</b>   |          | <b>412</b>   |          | <b>506</b>   |          |
| <b>Rata-rata</b> |           | <b>20,33</b> |          | <b>34,33</b> |          | <b>42,17</b> |          |

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa hasil tingkat capaian perkembangan kemampuan berhitung anak pada kegiatan pra siklus dapat dilihat bahwa ada 10 orang anak yang dalam kategori belum berkembang dan ada 2 orang anak yang dalam kategori mulai berkembang. Lalu kegiatan pada siklus I mengalami peningkatan dapat dilihat bahwa ada 5 orang anak dalam kategori mulai berkembang, ada 4 orang anak dalam kategori berkembang sesuai harapan dan ada 3 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik. Dan selanjutnya kegiatan pada siklus II mengalami hasil capaian perkembangan kemampuan berhitung anak yang meningkat dapat dilihat ditabel bahwa ada 5 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sesuai harapan dan ada 7 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian Peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Kartika II-38 menerapkan permainan kotak pintar diperoleh dari hasil analisis tentang kemampuan berhitung anak di siklus I memperoleh rata-rata tingkat capaian perkembangan (TCP) skor 14 dikategori mulai berkembang. Selanjutnya terlihat di siklus I skor rata-rata tingkat capaian perkembangan (TCP) kemampuan berhitung anak memperoleh skor 34,33 dan di pra siklus skornya 20,33 hal ini menunjukkan adanya peningkatan. Sedangkan di siklus II kemampuan berhitung keseluruhan anak sebesar 42,17 dikategori berkembang sangat baik. Sehingga di siklus II terjadi peningkatan sebesar 7,84. Sehingga disimpulkan pada akhir siklus II, penelitian dikatakan berhasil karena kriteria keberhasilan sudah tercapai sesuai kesepakatan peneliti bersama kolabolator.

Kemampuan berhitung pada anak dapat meningkat dengan menggunakan permainan kotak pintar yang dimana anak belajar di sekolah. Pada awalnya guru memakai *teacher center* yang dimana anak dituntut kegiatan belajar untuk fokus pada guru. Karena adanya wabah

covid ini sehingga anak tidak diberikan kesempatan untuk bertanya, menyampaikan ide maka peneliti permainan kotak pintar dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran sehingga ada interaksi antara anak bersama guru walaupun waktu dalam keadaan corona.

Pembelajaran yang baik apabila kolaborator memberikan kegiatan permainan kotak pintar karena anak akan terstimulus dan terangsang serta merasa senang saat anak mampu menyebutkan bilangan angka secara acak, menyebutkan hasil pengurangan dan menuliskan hasil penjumlahan dan pengurangan sehingga nantinya anak memiliki kemampuan berhitung yang baik untuk masa depannya nanti. Disini kemampuan berhitung anak bisa dikembangkan dengan baik jika mendapatkan stimulus serta rangsangan yang menyenangkan serta motivasi yang membangun kemampuan berhitung yang ada dalam diri anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fadilah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Helmawati. (2018). *Mendidik Anak Berprestasi Melalui 10 Kecerdasan*. PT Remaja Rosda Karya.
- Istiqomah, Wijayanti, R., & Asmah, A. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Bagi Guru dan Dosen Pengembangan Media Papan Laci Pintar Untuk Kemampuan Berhitung Kelompok B Usia 5-6 tahun Tk Miftahul Khoir 1 Purwosari Pasuruan*. 3, 919–929.
- Iswantiningtyas, V. (2020). *Permainan Kopi ( Kotak Pintar ) Untuk Multiple Intelligence Anak Setiap anak manusia dilahirkan dengan membawa sejumlah potensi yang diwariskan dari generasi sebelumnya , potensi yang dimilikinya pun tidaklah sama walaupun mereka terlahir kembar . Anak me. 1*, 228–239.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Kencana.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Megawati Putri Wijayanti & Mas'udah. (2019). Pengaruh Media Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Kelompok A. *PAUD*, 8(2), 1–6.
- Mirantika. (2021). Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (PAPINKA) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur. *IAIN Bengkulu*, 1.
- Mulyani. (2021). *Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan BITOJAWA Di RA Fatimah Pada Usia 5-6 Tahun Kelompok B Tahun 2021*. Skripsi Universitas PGRI Palembang.
- Ni Wayan Uci Ratna Dewi, dkk (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9.
- Novianti, R. (2015). Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Educhild*, 4, 56–63.
- Oktriyani, N. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak-Kanak Qatrianda Kecamatan Kota Tengah Padang. *Unilak*, 1(1), 83–96.

- Purnama, S. (2019). *Alat Permainan Edukatif*. PT Remaja Rosda Karya.
- Rahayuningsih, S. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode bErmain Dengan Media Kitak Pintar. *Pendidikan*, 9(1), 11–18.
- Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. In *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* (Vol. 9, Issue 1, p. 99). <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Sari, N. M. (2020). Pengembangan Media Permaianan Mipon's Daily Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 831–839.
- Suhendra, A. D., Asworowati, R. D., & Ismawati, T. (2020). Title. *Akrab Juara*, 5(1), 43–54. <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/919>
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana.
- Taty, F. (2019). *Psikologi Perkembangan*. Tsmar.