

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
MENGUNAKAN MEDIA STIK ANGKA
PADA ANAK USIA 5 TAHUN DI RA IBNU KHALDUN BENGKALIS**

SITI MUNAWARAH
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis
Email: ayunamaku28@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the increase in the numeracy skills of children aged 5 years using a number stick media. The method used is Classroom Action Research with three meetings in two cycles. The stages in each cycle consist of planning, implementing, observing and reflecting. The research data were collected using interview, observation and documentation techniques. Qualitative data is described in the form of sentences based on categories and quantitative data is analyzed using the percentage formula. Through this study, it was concluded that the number stick media could optimally contribute and innovate in stimulating children's numeracy skills. Children are able to develop the ability to recognize number symbols, call numbers and count number symbols. Based on the results of data analysis, it was concluded that the gross motor skills of children at RA Ibn Khaldun Bengkalis increased and were directed according to their age development.

Keywords: *media stik angka, kemampuan berhitung, anak usia 5 tahun.*

PENDAHULUAN

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan 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.¹

Sriningsih mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kemampuan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.²

RA Ibnu Khaldun merupakan salah satu lembaga pendidikan usia dini yang terdapat di desa pedekik Kabupaten Bengkalis. Dalam proses pembelajaran, para guru mengajarkan matematika khususnya kemampuan berhitung anak, akan tetapi pada kenyataan kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari gejala-

¹ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.*(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 98

² Sriningsih, N. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini.*(Bandung: Pustaka Sebelas, 2013), h. 63

gejala sebagian besar anak-anak belum mampu menghitung dengan urutan yang benar dari 1 hingga 10, sebagian besar anak-anak masih sulit menghubungkan antara angka dengan lambang bilangan karena anak tidak mengenal lambing bilangan, anak-anak tidak memperhatikan penjelasan guru karena dalam proses pembelajaran monoton dan tidak ada variasi penggunaan media pembelajaran, anak belum mampu menghubungkan benda konkrit dengan lambang bilangan.

Siti Gunawati sipayung dalam penelitiannya menerapkan metode bernyanyi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Kelompok B RA Konga Adam Kota Bijai yang berjumlah 17 orang, menunjukkan peningkatan dari 37,3% pada kategori Mulai Berkembang menjadi 81,4% pada kategori Berkembang Sangat Baik pada aspek kemampuan berhitung.³ Namun, pada penelitian tersebut tidak menjelaskan penggunaan media pembelajaran. Pada penelitian lainnya, Lisa agave aritonang merekomendasikan penggunaan metode jarimatika untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.⁴

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut maka sangat urgen penggunaan media yang variatif sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak adalah dengan menggunakan media yang menarik dan mengandung unsur bermain. Pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya adalah interaksi anak dalam bermain sehingga terjadi proses belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.⁵

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan sehingga pesan lebih mudah diterima oleh anak didik⁶. Penggunaan media sangat diperlukan diperlukan dalam pembelajaran, pemilihan media perlu disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, sehingga melalui penggunaan media yang tepat maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran, bilamana guru mampu menyediakan sarana alat bermain yang mampu menstimulasi seluruh pancaindra anak.⁷ Pada anak usia dini melalui bermain terjadi proses eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, imajinasi, sosialisasi dan kreativitas sehingga guru dapat mengamati capaian perkembangan anak.

Guru secara kreatif dapat mengembangkan media pembelajaran yang berasal dari lingkungan atau memanfaatkan barang-barang bekas sebagai alat permainan anak.⁸ Salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah media

³ Sri Gunawati Sipayung, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi," no. 2 (2021): 8.

⁴ Lisa Agave Aritonang dan Dewi Safitri Elsap, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Jarimatika," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 6 (6 September 2019): 363, <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p363-369>.

⁵ Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD*, 1 ed. (PT Remaja Rosdakarya, 2017).

⁶ Sri widyawati dan Kartika Rinakit Adhe, *Media Pembelajaran PAUD*, 1 ed. (Remaja Rosdakarya, t.t.).

⁷ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Remaja Rosdakarya, t.t.).

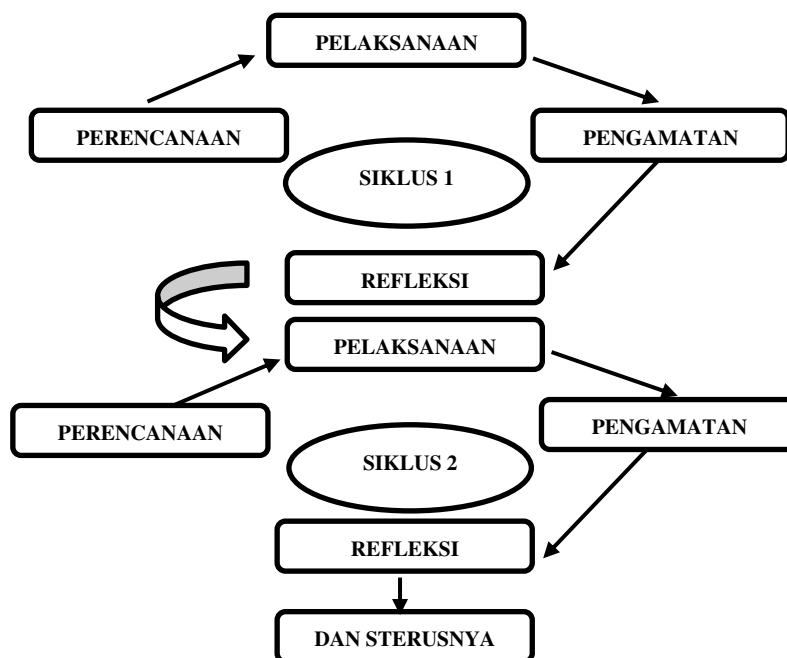
⁸ Luluk Asmawati.

stik angka. Stik angka adalah media yang dibuat dari potongan kayu dan diberi simbol-simbol berupa angka.⁹

Adapun tujuan di laksanakannya penelitian ini guna mengetahui bagaimana pelaksanaan media stik angka di RA Ibnu Khaldun Pedekik dan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berhitung siswa melalui penerapan media stik angka.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan merupakan salah satu bagian dari strategi penelitian kualitatif. Penelitian tindakan kelas menurut Mulyasa adalah cara memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru karena guru merupakan orang yang paling tahu segala hal yang terjadi dalam kelas.¹⁰ Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan yang diperoleh guru dari penelitian.



Gambar 1. Model spiral dari Kemmis dan Taggart

Penelitian tindakan kelas pada penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Hal ini telah memenuhi persyaratan sesuai dengan pendapat Arikunto, dkk, yang menyatakan bahwa Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan ke arah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset dilanjutkan pada siklus ke II dan seterusnya, sampai peneliti merasa puas. Pada setiap siklus kegiatan pembelajaran di mulai dari perencanaan, tindakan, pemantauan atau observasi, dan refleksi.¹¹

⁹ Diah Galih Wahyuni, I Nyoman Wirya, dan Putu Rahayu Ujianti, "Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Stick Angka untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif" 4, no. 2 (2016): 11.

¹⁰ Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Ketiga (Bandung: Remaja Rosdakarya, t.t.).

¹¹ *Ibid.*, h. 117

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dalam PTK bisa dilakukan dengan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Dalam penelitian tindakan kelas ini, teknik analisis yang dilakukan adalah teknik analisis data kuantitatif. Jadi data peningkatan kemampuan anak dalam berhitung pada RA Ibnu Khaldun Desa Pedekik dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data dalam penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif. Untuk menghitung jumlah persen digunakan rumus sebagai berikut:¹²

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

Keterangan : F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N = *Number of Clases* (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)
 P = Angka Persentase

Hasil yang diperoleh kemudian di interprestasikan ke kriteria-kriteria keberhasilan dengan kriteria persentase sebagai berikut:¹³

Tabel 1. Persentase Kriteria-Kriteria Keberhasilan

PERSENTASE	KRITERIA
< 70	Kurang
70 - 79	Cukup
80 - 89	Baik
90 -100	Amat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan 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.¹⁴ Sriningsih mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kemampuan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.¹⁵

Piaget menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logicomathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan

¹² Anas Sujiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), h. 43

¹³ Acep Yoni, *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Familia, 2010), h. 175

¹⁴ Ahmad Susanto. *Teori Belajar*, h. 98

¹⁵ Sriningsih, N. *Pembelajaran Matematika*, h. 63

cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.¹⁶

Berdasarkan Kurikulum 2013 pada Kompetensi Dasar 4.12 disebutkan bahwa indikator kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada bidang Matematika adalah sebagai berikut:¹⁷

1. Menghubungkan benda-benda konkrit dengan lambang bilangan 1-10
2. Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya
3. Menyebutkan bilangan dengan cara berhitung.

Depdikbud mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di TK yaitu permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak mudah ke sukar dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.¹⁸

Kecerdasan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika dan pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap, mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya di sekolah dasar. Suyanto menjelaskan manfaat utama pengenalan matematika termasuk di dalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.¹⁹

Permainan matematika menurut Siswanto mempunyai manfaat bagi anak-anak, dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berpikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung, memiliki apresiasi, konsentrasi, serta ketelitian yang tinggi.²⁰ Mengetahui konsep ruang dan waktu mampu memperkirakan urutan sesuatu. Kecerdasan matematika logika juga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu memusakan rasa ingin tahu anak. Oleh karena guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan memberi penjelasan logis, selain guru perlu memberikan permainan-permainan yang motivasi logika anak.

¹⁶ Slamet Suyanto. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005), h. 165

¹⁷ Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014, *Standar Nasional Pendidikan.....*, h. 34

¹⁸ *Depdiknas. Permainan Berhitung.....*, h. 2

¹⁹ Slamet Suyanto. *Dasar-Dasar..*, h.57

²⁰ Igea Siswanto. *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif.* (Yogyakarta : Penerbit ANDI, 2008), h. 44

Media Stik Angka

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak sehingga proses belajar mengajar terjadi.²¹ Di era saat ini penggunaan media pembelajaran telah banyak dilakukan, menggunakan media pembelajaran pada anak usia dini akan membuat anak lebih tertarik untuk belajar dan memberi kesan yang menyenangkan.

Pembelajaran matematika pada anak usia dini hendaknya diberikan melalui bermain. Belajar melalui bermain merupakan suatu teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan kepada anak usia dini. Selain dilakukan dengan bermain, pembelajaran yang menyenangkan juga memerlukan media yang menarik dan tepat bagi anak usia dini.

Dalam menggunakan media pembelajaran, guru dapat membuat sendiri media pembelajaran sesuai dengan materi yang hendak disampaikan. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran sendiri, selain dari membeli media di pasaran. Salah satu media yang dapat di terapkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah media stik angka. Media ini bisa didapatkan dari sisa stik eskrim yang sudah tidak terpakai, ataupun dibeli di pasaran lalu dikreasikan semenarik mungkin untuk dijadikan media pembelajaran.

Permainan stik angka adalah bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak usia dini.²² Melalui media stik angka ini anak akan memperoleh konsep dasar bentuk dan angka yang merupakan dasar dari pengenalan konsep angka. Media stik angka berperan dalam pembelajaran, karena fungsi media adalah untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan memberi kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan baru.²³

Dalam menerapkan media stik angka ini guru memerlukan perencanaan dan persiapan yang matang, agar pelaksanaan di kelas sesuai dengan rencana serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Setiap anak unik dengan perbedaannya masing-masing, baik dari aspek intelektual, minat, bakat, latar belakang sosial budaya dan ekonomi. oleh karena itu guru harus menjadi fasilitator dan pembimbing pada saat pembelajaran berlangsung.

²¹ Sri Widayati dkk., "Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 4, no. 1 (2 Agustus 2021): 8, <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>.

²² Gyta Ayu Nur Wulan, Dudung Priatna, dan Moh Helmi Ismail, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stick Angka," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 1 (21 Maret 2018), <https://doi.org/10.17509/cd.v8i1.10551>.

²³ iqlima Fitria Ningsih, "Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Stik Huruf pada TK Safiatuddin Lhokseumawe," t.t., 10.

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru RPPH yang disusun untuk tiga kali pertemuan, lembar wawancara guru, lembar observasi kemampuan berhitung anak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak.

- a) Guru menentukan bentuk kegiatan /materi yang akan dilaksanakan
 - Pada pertemuan pertama guru menjelaskan langkah-langkah permainan dengan menggunakan media stik angka, materi menghubungkan benda-benda konkrit dengan lambang bilangan 1-10.
 - Pada pertemuan kedua guru menerapkan media stik angka dengan materi anak menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya
 - Pada pertemuan ketiga guru menerapkan media stik angka dengan materi anak menyebutkan bilangan dengan cara berhitung.
- b) Guru menentukan waktu pelaksanaan dan tempat yang digunakan saat pelaksanaan.
 - Pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga kegiatan permainan akan dilaksanakan di dalam jam pembelajaran.
 - Tempat yang akan digunakan adalah di dalam ruangan/kelas
 - Waktu pelaksanaan kegiatan setiap pertemuan dilaksanakan selama 30 menit
- c) Guru mempersiapkan pembelajaran dengan media.
 - Pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga kegiatan yang akan di terapkan menggunakan media stik angka.

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Guru membagi anak dalam kelompok
 - Pada pertemuan pertama anak dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok akan diberikan 10 stik angka dari angka 1-10 untuk menghubungkan jumlah stik angka dengan lambang bilangan.
 - Pada pertemuan kedua anak di bagi menjadi 4 kelompok secara heterogen. Kelompok-kelompok ini ditugaskan untuk menyebutkan angka saat ditunjukkan lambang bilangannya.
 - Pada pertemuan ketiga anak juga di bagi menjadi 4 kelompok secara heterogen. Kelompok-kelompok ini ditugaskan untuk menyebutkan bilangan dengan cara berhitung.
- b) Guru menjelaskan tentang tugas dan aturan main

Pada tahap ini guru menjelaskan bagaimana cara kerja kelompok anak – anak yang bertugas dan aturan main dalam permainan yang sudah ditentukan. Hal ini dilakukan bertujuan agar anak tidak merasa kaku dan canggung serta merasa malu saat diajak untuk melakukan kegiatan tersebut supaya dapat terlihat bagaimana perkembangan kognitif, emosional dan motorik anak.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini peneliti mengamati proses permainan yang sedang dilakukan guru dan

anak. Peneliti mengamati setiap aktivitas guru dan anak dan perkembangan kemampuan berhitung anak menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas guru dan anak dan lembar observasi perkembangan kemampuan berhitung anak. Dari hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

- Pada pertemuan pertama, diperoleh data anak. Masih terdapat anak yang kesulitan menghubungkan benda konkrit dengan lambang bilangan.
- Pada pertemuan kedua, anak mulai bisa menyebutkan angka saat ditunjukkan lambang bilangan.
- Pada pertemuan ketiga, anak sudah mulai terbiasa berhitung dengan media stik angka.

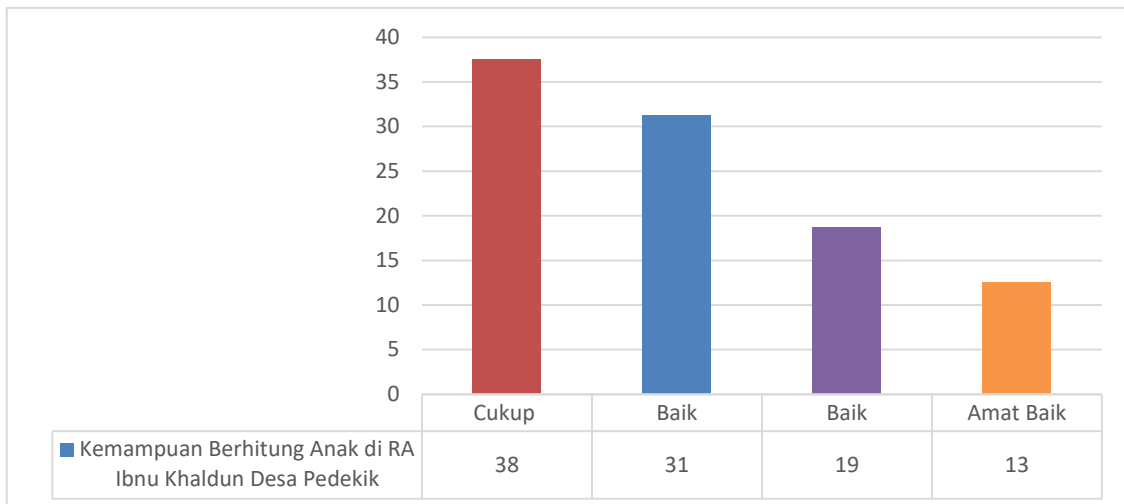
4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan lembar observasi kemampuan berhitung anak dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga melalui penerapan media stik angka yang diterapkan oleh guru. Peneliti *mereview* hasil observasi dan hasilnya menunjukkan masih terdapat beberapa kemampuan berhitung anak yang belum tercapai dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Sehingga peneliti melakukan tindakan perbaikan atau refleksi tahap kedua. Berikut adalah rekapitulasi hasil observasi kemampuan berhitung anak dalam siklus I.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil penilaian kemampuan berhitung anak usia 5 tahun di RA. Ibnu Khaldun siklus

No	Skor	Frekuensi	Jumlah	Ket
1	70	6	420	Cukup
2	82	5	410	Baik
3	88	3	264	Baik
4	90	2	180	Amat Baik
Total		16	1274	
Rata-rata			80	Baik

Berdasarkan tabel 2 tersebut diperoleh data bahwa pada penilaian kemampuan berhitung siklus I, anak yang memiliki kategori Amat Baik (A) sebanyak 2 anak dengan persentase kemampuan 13%, anak yang memiliki kategori Baik (B) sebanyak 3 anak dengan persentase kemampuan 19% dan anak yang memiliki kategori Cukup (C) sebanyak 5 anak dengan persentase 31%. Berdasarkan data ini, masih ada 6 anak yang dinyatakan Cukup (C) dengan nilai kemampuan sebesar 70 dengan persentase 38% kategori kemampuan berhitung cukup. Kemampuan berhitung anak berdasarkan siklus I secara persentasi sebagai berikut.



Gambar 2. Persentase kemampuan berhitung anak usia 5 tahun di RA. Ibnu Khaldun berdasarkan observasi siklus I

Siklus II

Siklus ini merupakan tahap perbaikan dari siklus I dimana pelaksanaan proses kegiatan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media stik angka yang terdiri dari persiapan dan perencanaan.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini guru telah mempersiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari ke RPPH yang disusun untuk tiga kali pertemuan, lembar wawancara guru, lembar observasi kemampuan berhitung anak dan lembar kisi-kisi kemampuan berhitung anak.

a. Guru menentukan bentuk kegiatan/ materi yang akan dilaksanakan.

- Pada pertemuan keempat anak dibagi menjadi 4 kelompok, heterogen kegiatan belajar masih sama pada pertemuan satu untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I.
- Pada pertemuan kelima anak di bagi menjadi 4 kelompok heterogen. Kegiatan belajar masih sama pada pertemuan satu untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I.
- Pada pertemuan ketiga anak juga di bagi menjadi 4 kelompok heterogen. Kegiatan belajar masih sama pada pertemuan satu untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I.

Pada siklus II, guru intensif melakukan pembimbingan kepada siswa yang memiliki retang kemampuan pada kategori cukup.

b. Guru menentukan waktu pelaksanaan dan tempat yang akan digunakan saat pelaksanaan.

- Pertemuan akan dilaksanakan saat jam pembelajaran.
- Tempat yang akan digunakan adalah di dalam ruangan/kelas
- Waktu pelaksanaan kegiatan setiap pertemuan dilaksanakan selama 30 menit

- c. Guru mempersiapkan pembelajaran dengan media.
 - Pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga kegiatan yang akan di terapkan menggunakan media stik angka.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Guru membagi anak dalam kelompok
 - Pada pertemuan keempat anak dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok akan diberikan 10 stik angka dari angka 1-10 untuk menghubungkan jumlah stik angka dengan lambang bilangan.
 - Pada pertemuan kelima anak di bagi menjadi 4 kelompok secara heterogen. Kelompok-kelompok ini ditugaskan untuk menyebutkan angka saat ditunjukkan lambang bilangannya.
 - Pada pertemuan keenam anak juga di bagi menjadi 4 kelompok secara heterogen. Kelompok-kelompok ini ditugaskan untuk menyebutkan bilangan dengan cara berhitung.
 - b. Guru menjelaskan tentang tugas dan aturan main

Pada tahap ini guru menjelaskan kembali bagaimana cara kerja kelompok anak-anak yang bertugas dan aturan main dalam permainan yang sudah ditentukan. Hal ini dilakukan untuk mengingatkan lagi kepada anak tentang aturan main.
3. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini peneliti mengamati proses permainan yang sedang dilakukan guru dan anak. Peneliti mengamati setiap aktivitas guru dan anak dan perkembangan kemampuan berhitung anak menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas guru dan anak dan lembar observasi perkembangan kemampuan berhitung anak. Dari hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

 - Pada pertemuan keempat diperoleh data, anak sudah mulai dapat menghubungkan benda konkrit dengan lambang bilangan.
 - Pada pertemuan kelima, anak bisa menyebutkan angka saat ditunjukkan lambang bilangan.
 - Pada pertemuan keenam, anak terbiasa berhitung dengan media stik angka.
4. Tahap Refleksi

Proses pembelajaran pada siklus II lebih baik dari siklus I. Guru telah memperbaiki kekurangan pada siklus I. Anak dapat mengikuti instruksi yang diberikan guru, anak tidak merasa kaku saat kegiatan permainan, anak senang belajar dengan media stik angka. Dari refleksi siklus II ini, peneliti tidak melakukan perencanaan untuk siklus selanjutnya, karena pada siklus II sudah menemukan peningkatan kemampuan berhitung siswa melalui penerapan media stik angka.

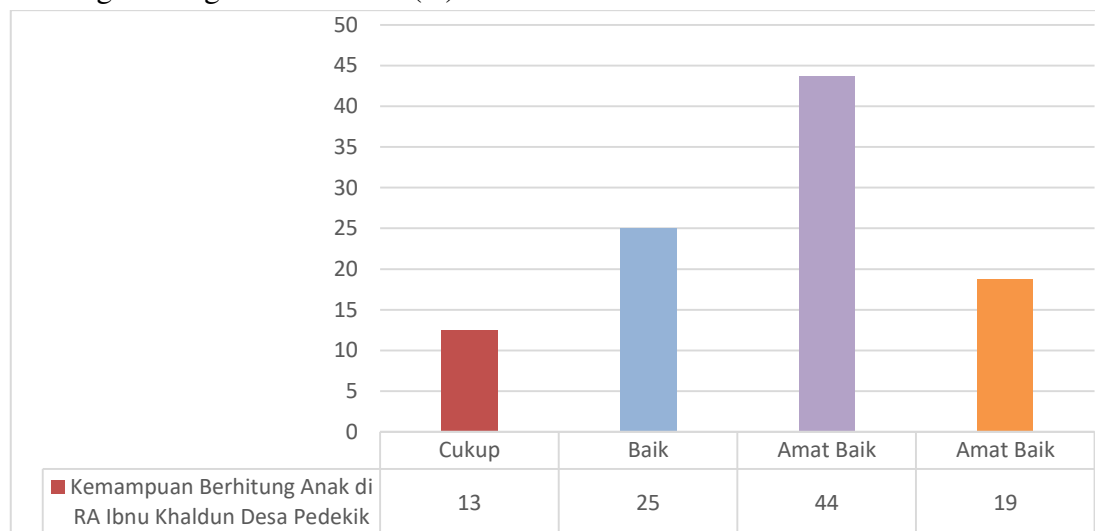
Berdasarkan hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan di RA. Ibnu Khaldun rata-rata nilai anak pada kemampuan berhitung anak berkisar pada angka 65 dengan kategori kurang. Pada siklus I peneliti melakukan penelitian tindakan kelas selama tiga pertemuan dengan menerapkan media stik angka, rata-rata kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 80 berada pada kategori baik, selanjutnya pada siklus II, rata-rata kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 90 dengan

kategori amat baik. Rekapitulasi hasil penilaian kemampuan berhitung anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi hasil penilaian kemampuan berhitung anak usia 5 tahun di RA. Ibnu Khaldun siklus II

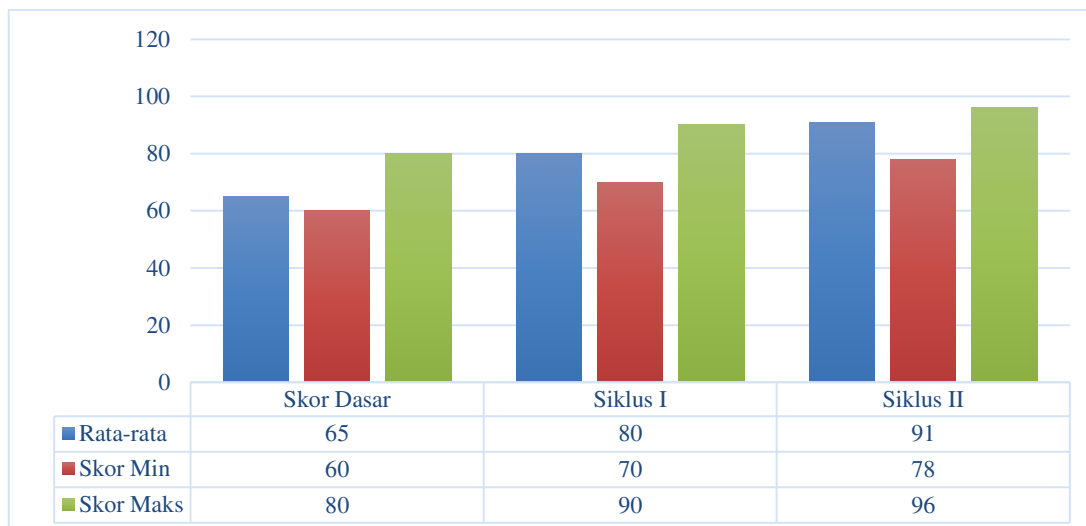
No	Skor	Frekuensi	Jumlah	Ket
1	78	2	156	Cukup
2	88	4	352	Baik
3	94	7	658	Amat Baik
4	96	3	288	Amat Baik
Total		16	1454	
Rata-rata			91	Amat Baik

Berdasarkan Tabel 3, data menunjukkan jumlah anak yang mencapai kemampuan berhitung dengan kategori Amat Baik (A) siklus II sebanyak 10 anak dengan persentase 63%, dimana masih ada 4 anak yang kemampuan berhitungnya berada pada kategori Baik (B) dengan persentase 25% dan 2 anak yang kemampuan berhitungnya pada kategori Cukup (C) dengan persentase 13%. Hasil penilaian kemampuan berhitung anak siklus II memperoleh nilai rata-rata perkembangan yaitu 91 dengan kategori Amat Baik (A).



Gambar 3. Persentase kemampuan berhitung anak usia 5 tahun di RA. Ibnu Khaldun berdasarkan observasi siklus II.

Adapun perbandingan peningkatan kemampuan berhitung anak di RA. Ibnu Khaldun Pedekik Kecamatan Bengkalis sebelum dan sesudah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan media stik angka adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik perbandingan nilai Rata-rata, nilai minimum dan nilai maksimum.

Media stik angka merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berhitung anak, serta mampu mengasah kemampuan anak dapat mengenal lambang bilangan, anak dapat berhitung dengan benda konkrit yaitu dengan menggunakan media stik angka. Pada fase ini, anak belajar melalui benda-benda konkrit. Melalui media stik angka, dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi karena dengan lambang-lambang angka yang terdapat pada stik angka, anak dapat langsung melihat, memegang dan menghitung sehingga anak merasa senang dalam belajar.

PENUTUP

Media stik angka dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini khususnya pada pengembangan kemampuan berhitung. Melalui media ini kemampuan berhitung anak dapat berkembang optimal. Media stik angka ini dapat dikembangkan menjadi media yang tidak hanya menstimulasi kemampuan berhitung, namun juga dapat menstimulasi aspek lainnya yaitu kemampuan berbicara, bekerjasama, rasa percaya diri dan lain sebagainya. Nilai rata-rata kemampuan berhitung anak di RA Ibnu Khaldun Desa Pedekik Kecamatan Bengkalis meningkat 11 poin, yaitu dari 80 menjadi 91 setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II. Secara keseluruhan persentase kemampuan berhitung anak dengan kategori Amat Baik juga meningkat sebesar 50%, yakni dari 13% anak dengan nilai amat baik pada siklus I meningkat menjadi 63% anak dengan nilai amat baik setelah dilaksanakan tindakan pada

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Aritonang, Lisa Agave, dan Dewi Safitri Elsap. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Jarimatika." CERIA

- (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) 2, no. 6 (6 September 2019): 363.
<https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p363-369>.
- Depdiknas. Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak. Jakarta. Depdiknas, 2007
- Luluk Asmawati. Perencanaan Pembelajaran PAUD. Remaja Rosdakarya, t.t.
- Mulyasa. Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Ketiga. Bandung: Remaja Rosdakarya, t.t.
- . Strategi Pembelajaran PAUD. 1 ed. PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Ningsih, Iqlima Fitria. “Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Stik Huruf Pada TK Safiatuddin Lhokseumawe,” t.t., 10.
- Nur Wulan, Gytha Ayu, Dudung Priatna, dan Moh Helmi Ismail. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stick Angka.” Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 8, no. 1 (21 Maret 2018). <https://doi.org/10.17509/cd.v8i1.10551>.
- Permndikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sipayung, Sri Gunawati. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi,” no. 2 (2021): 8.
- Siswanto, Igea. Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif. Yogyakarta : Penerbit ANDI, 2008
- Sriningsih, N. Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia. Dini. Bandung: Pustaka Sebelas, 2013
- Sri widyawati dan Kartika Rinakit Adhe. Media Pembelajaran PAUD. 1 ed. Remaja Rosdakarya, t.t.
- Sujiono, Anas, Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: Raja Grafindo, 2009
- Susanto, Ahmad, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013
- Suyanto, Slamet. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. (Yogyakarta : Hikayat Publising, 2005)
- Wahyuni, Diah Galih, I Nyoman Wirya, dan Putu Rahayu Ujianti. “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Stik Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif” 4, no. 2 (2016): 11.
- Widayati, Sri, Nurhenti Dorlina Simatupang, Wulan Patria Saroinsong, dan Aryn Rusdiyanti. “Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.” Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI) 4, no. 1 (2 Agustus 2021): 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>.
- Yoni, Acep, *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Familia, 2010