

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA KANTONG ANGKA DI TK KUNCUP BUNGA SURABAYA

Desy Marlinda, Universitas Negeri Surabaya

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

E-Mail: 25010684368@mhs.unesa.ac.id

Novi Anggraeni

E-Mail: novianggraeni@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media kantong angka di TK Kuncup Bunga Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi adanya kesulitan anak dalam berhitung, seperti belum mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangan, menyebutkan angka secara berurutan, dan menulis angka secara terbalik. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B dengan jumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan lembar penilaian perkembangan anak. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan indikator keberhasilan 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kantong angka terbukti mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Kuncup Bunga Surabaya.

Kata Kunci : Anak usia dini, Kemampuan berhitung, Media Kantong Angka

Abstract

This study aims to improve the numeracy skills of 5-6 year-old children through the use of number pockets at Kuncup Bunga Kindergarten, Surabaya. This research was motivated by children's difficulties with numeracy, such as not being able to match objects with number symbols, say numbers sequentially, and write numbers backward. The study used a Classroom Action Research (CAR) design, implemented in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 15 children in Group B. Data analysis was conducted descriptively and quantitatively with a success indicator of 75% of children reaching the Developed According to Expectations (BSH) and Very Well Developed (BSB) categories. Based on the research results, it can be concluded that the use of number bag media is proven to be able to improve the counting skills of children aged 5-6 years at Kuncup Bunga Kindergarten Surabaya.

Keywords : Early childhood, Number Pocket Media, Numeracy Skills

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun dan masa ini disebut masa keemasan atau masa golden age menurut (Khaironi, 2018). Masa ini merupakan tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik maupun mental, sehingga penting untuk memberikan stimulasi dan pendidikan yang tepat untuk mendukung perkembangan mereka. Menurut (Megawati, 2020) diperlukan pendidik yang dapat menstimulasi dalam mengembangkan potensi anak secara optimal, karena guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran penting dalam membentuk dasar perkembangan anak secara menyeluruh, baik aspek nilai agama, kognitif, sosial-emosional, bahasa, seni, maupun fisik motorik. Salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian adalah perkembangan kognitif, khususnya kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung permulaan merupakan keterampilan yang dimiliki setiap anak dalam bidang matematika, seperti : Kegiatan penyortiran, penghitungan, dan manipulasi angka untuk meningkatkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Nurhidayah dan Astari, 2019). Menurut Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa kemampuan dasar matematika merupakan kemampuan fondasional agar murid memiliki kerangka berpikir yang kritis dan mampu mengikuti materi di jenjang selanjutnya. Kemampuan dasar matematika meliputi kepekaan bilangan (kemampuan murid dalam merasakan makna bilangan dengan menggunakan benda-benda konkret sehingga akhirnya terbangun keterampilan menyatakan hubungan antar bilangan).

Menurut (Suyadi, 2019) menegaskan bahwa pembelajaran matematika pada anak usia dini harus bersifat konkret. Piaget

menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, sehingga pembelajaran harus bersifat konkret dan menggunakan media yang dapat disentuh serta dimanipulasi oleh anak (Suyanto, 2018). Anak belajar lebih efektif ketika berinteraksi langsung dengan benda nyata melalui kegiatan bermain. Namun dalam praktik pembelajaran di kelas, masih dijumpai anak yang mengalami kesulitan dalam berhitung, seperti belum mampu mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, menyebutkan angka secara berurutan, dan menulis angka secara terbalik misal angka 12 ditulis 21. Pembelajaran berhitung yang disampaikan secara abstrak cenderung sulit dipahami oleh anak usia dini dan dapat menurunkan minat belajar mereka. Kondisi ini sering dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang sederhana, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Media yang dapat disentuh, dimainkan, dan dimanipulasi secara langsung akan membantu anak memahami konsep bilangan dengan baik. Penggunaan media diharapkan dapat mendorong pengaruh yang positif, dan menghasilkan umpan balik sehingga mencapai hasil belajar yang optimal (Guslinda & Kurnia, 2020).

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan berhitung adalah media kantong angka. Menurut (Askar, 2022) kantong angka dapat digunakan sebagai alat bantu yang mendekati sebuah permainan, bahan-bahan yang dibutuhkan mudah ditemukan, karena termasuk benda yang nyata, membantu menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik kepada siswa, dan dapat menyampaikan konsep pembelajaran yang abstrak menjadi situasi yang nyata serta dapat memantapkan pengetahuan siswa dalam memahami nilai tempat suatu bilangan. Media ini memungkinkan anak untuk belajar menghitung melalui aktivitas memasukkan benda ke dalam kantong sesuai dengan angka yang ditampilkan. Dengan menggunakan media kantong angka, anak dapat secara aktif,

menyenangkan, dan lebih mudah memahami konsep bilangan karena disajikan secara nyata. (Saputri & Agusta, 2022) menyatakan bahwa model pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis aktivitas dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan anak, dan hasil belajar, terutama dalam mengenal konsep bilangan dan simbol angka.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media kantong angka dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Media Kantong Angka di TK Kuncup Bunga Surabaya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui media kantong angka di TK Kuncup Bunga Surabaya. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran serta menambah pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi anak.



Gambar 1. Media Kantong Angka

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan desain dari Kemmis dan Taggart. Menurut (Arikunto, 2019) PTK adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran melalui tindakan tertentu dalam siklus berulang. Senada dengan itu, (Aqib, 2020) menjelaskan bahwa PTK digunakan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas serta meningkatkan profesionalitas guru dalam mengelola pembelajaran.

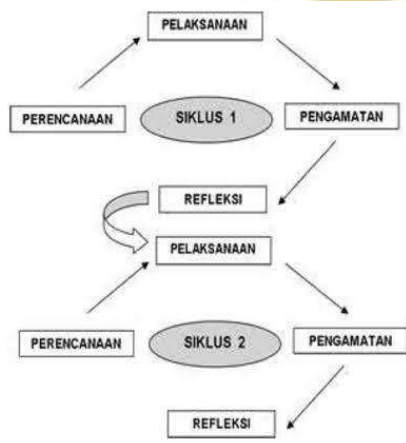
Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan (Arifudin, 2019). Penelitian ini dilaksanakan di TK Kuncup Bunga Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek berjumlah 15 anak. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya permasalahan terkait kemampuan berhitung anak kelompok B yang masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam mengenal lambang bilangan dan mencocokkan jumlah dengan simbol angka. Untuk mengatasi permasalahan tersebut penggunaan media konkret seperti kantong angka sangat relevan untuk menunjang perkembangan numerasi awal anak. Permainan kantong angka ini dapat dikembangkan untuk belajar membilang, mengurutkan, menambah dan mengurangi (Fidayani, 2018).

Penelitian ini merupakan tindakan kelas dengan menggunakan desain PTK dari Stephen Kemmis dan Robin McTaggart. PTK Model Kemmis dan McTaggart ini berupa siklus spiral yang terdiri dari empat kegiatan yaitu : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi, yang akan

dilakukan dalam satu siklus ke siklus selanjutnya hingga penelitian selesai dan diperoleh data sebagai jawaban dari permasalahan dalam penelitian.

Berikut adalah spiral alur siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Desain PTK Model Kemmis dan McTaggart



Gambar 2

Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak.

Rumus yang digunakan adalah :

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

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah anak yang mencapai kategori tertentu

N = Jumlah seluruh anak

Hasil Persentase kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui keberhasilan tindakan

Kriteria Keberhasilan Penelitian

:

Penelitian dikatakan berhasil apabila $\geq 75\%$ anak mencapai kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) atau BSB (Berkembang Sangat Baik) dalam kemampuan berhitung melalui media kantong angka. Kriteria ini digunakan karena dalam PTK keberhasilan tindakan umumnya ditetapkan apabila sebagian besar (sekitar tiga perempat) subjek penelitian telah mencapai indikator yang ditentukan (Arikunto, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan mengacu pada model Kemmis dan Taggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak usia 5-6 tahun. Fokus penelitian adalah peningkatan kemampuan berhitung melalui penggunaan media kantong angka.

Kemampuan berhitung yang diamati meliputi tiga indikator utama, yaitu : 1) menyebutkan angka 1-20, 2) mengurutkan angka 1-20, dan 3) mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, dimana data dianalisis dalam bentuk persentase pencapaian . Kriteria keberhasilan ditetapkan apabila $\geq 75\%$ anak mencapai ketuntasan.

a. Pembahasan Prasiklus

Pada tahap prasiklus, kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional, dimana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, pemberian tugas, dan latihan di lembar

kerja tanpa melibatkan media konkret yang menarik bagi anak. Berdasarkan hasil observasi awal, terlihat bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami konsep bilangan. Anak cenderung menghafal angka tanpa memahami konsep bilangan. Anak cenderung menghafal angka tanpa memahami makna jumlahnya.

Pada indikator menyebutkan angka, beberapa anak sudah mampu menyebutkan urutan angka, namun masih terdapat kesalahan pada angka belasan. Pada indikator mengurutkan angka, anak mengalami kesulitan dalam memahami urutan yang benar, terutama saat angka disusun secara acak. Sementara itu, pada indikator mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, anak masih bingung dalam menghubungkan symbol angka dengan kuantitas benda. Secara keseluruhan, rata-rata pencapaian hanya 40%, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih konkret dan menarik yaitu media kantong angka.

b. Pembahasan Siklus I

Pada tahap perencanaan, guru menyusun RPPH dengan memasukkan media kantong angka sebagai alat bantu pembelajaran. Guru juga menyiapkan kartu angka, benda konkret seperti stik es krim bergambar, serta lembar observasi.

Pada tahap pelaksanaan tindakan pembelajaran dilakukan dengan pendekatan bermain sambil belajar. Anak diminta untuk menyebutkan angka yang menempel pada kantong angka, mengurutkan angka menggunakan kantong angka, dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda.

Terjadi peningkatan kemampuan anak dibandingkan prasiklus. Anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran karena adanya media kantong angka yang berwarna yang dapat dimainkan secara langsung.

Pada indikator menyebutkan angka, sebagian besar anak sudah mampu menyebutkan angka dengan benar hingga 20, meskipun masih terdapat kesalahan kecil. Pada indikator mengurutkan angka, anak mulai memahami urutan, tetapi masih membutuhkan bantuan guru. Pada indikator mencocokkan lambang bilangan anak sudah mulai memahami hubungan antara angka dan jumlah benda.

Meskipun terjadi peningkatan menjadi 60 % hasil belum mencapai indikator keberhasilan. Permasalahan yang ditemukan yaitu anak kurang fokus saat kegiatan berlangsung, instruksi guru belum sepenuhnya dipahami, dan variasi permainan terbatas.

c. Pembahasan Siklus II

Pada tahap perencanaan dilakukan perbaikan dengan menambah variasi permainan (kompetisi kelompok dan permainan estafet angka), guru memberikan instruksi yang lebih jelas dan bertahap, serta memberikan motivasi dan penguatan. Saat pelaksanaan pembelajaran lebih interaktif dan melibatkan kerjasama kelompok. Anak terlihat lebih aktif dan antusias dalam menggunakan media kantong angka.

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dan telah mencapai kriteria keberhasilan. Peningkatan terjadi secara bertahap dari prasiklus (40%), siklus I (60%), hingga siklus II (88,9%).

Perbandingan Antar Siklus;

Siklus	Persentase Ketuntasan
1	60%
2	88,9%

Peningkatan ini terjadi karena media kantong angka memberikan pengalaman belajar konkret yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak pada usia ini cenderung belajar melalui aktivitas bermain dan manipulasi obyek nyata. Media kantong angka memungkinkan anak untuk melihat, menyentuh, dan memanipulasi angka secara langsung sehingga mempermudah pemahaman konsep bilangan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak secara signifikan karena membantu anak memahami konsep abstrak menjadi lebih nyata (Fitriani, 2019). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar (Sari&Wijaya, 2020).

Pada siklus I, peningkatan belum optimal karena anak masih dalam tahap adaptasi terhadap media pembelajaran baru. Namun pada siklus II setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran, hasil meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media, tetapi juga oleh strategi guru dalam mengelola pembelajaran (Pratiwi, 2021).

Selain itu, penggunaan media kantong angka juga mendukung perkembangan kognitif anak, khususnya dalam kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah sederhana. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa stimulasi yang tepat melalui media pembelajaran dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini (Handayani, 2022).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kantong angka efektif dalam meningkatkan kemampuan

berhitung anak karena bersifat konkret dan menarik, melibatkan aktivitas langsung anak, meningkatkan motivasi belajar, dan mempermudah pemahaman konsep bilangan.

Gambar 3

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Kantong Angka



Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media kantong angka mempunyai keunggulan antara lain dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, melatih kemampuan berpikir logis sederhana, meningkatkan motorik halus, dan menumbuhkan minat belajar sejak dini. Dengan demikian hasil penelitian ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada belajar sambil bermain.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti menyarankan beberapa hal yaitu : 1) Kepada guru PAUD untuk meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik dan variatif agar anak-anak lebih kreatif, 2) Kepada sekolah diharapkan dapat menjadi referensi untuk sekolah mengaplikasikan media yang bagus, menarik dan menyenangkan bagi anak dalam kegiatan belajar di kelas 3) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menciptakan media yang lebih kreatif dan inovatif agar perkembangan kognitif anak dapat maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

Agus,2018.Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Matematika di RA,Metro, Jurnal Program Studi PGRA

Arifudin,O (2019). Manajemen Sistem Penjamin Mutu Internal (SPMI) Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Perguruan Tinggi . MEA (Manajemen, Ekonomi, & kuntansi), 3(1) , 161-169.

Askar, 2022.Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Kantong Bilangan Pada Murid Cerebral Palsy Kelas Dasa III di SLB Negeri 1 Bukukuma. e.prints.unm.ac.id

Aliyah,S., & Nurajizah,N (2025). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi anak Usia 5-6 tahun Menggunakan Media Loose Part di Raudhatul Athfal Al Barokah Kecamatan Garut Kota.Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking),3(2,48-57)

Aqib,Z.(2020).Penelitian tindakan kelas untuk guru PAUD. Bandung : Yrama Widya

Arikunto,S.(2019). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara

DA Nupitasari, Hanggara Budi Utomo. 2022.Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pakantung

Febiola,Komang

Ayu.2020.Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka.Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 3(2):238

Fidayani,2018. Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar

Fitriani,D.(2019). Pengaruh Media Konkret Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini. Jurnal PAUD, 4 (2).

Guslinda,dkk.2018 Media Pembelajaran Anak Usia Dini.Surabaya:Jakad Publishing

Handayani, S.(2022). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran. Jurnal PAUD Indonesia ,7(1).

Kurniawan, . (2020). Media Pembelajaran Inovatif untuk Anak Usia Dini . Jakarta : Prenada Media

Maulida,S.(2025). Implementasi Tahap Praoperasional dalam Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun Berdasarkan Teori Jean Piaget.ipaud.2025-jurnal.staimaba.ac.id

Maya,2019.Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B,Tasikmalaya.Jurnal Paud Akapedia

McLennan,DP.(2020) Embracing Math Cultivating a Mindset for Exploring and Learning.The National Association for the Education of Young Children

Mc.Leod,S.(2024)Preoperational Stageof Cognitive Development

Megawati.2020.Peran Pendidik Anak Usia Dini

Nurhidayah dan Astari, 2019.Permainan Bakbelin Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6Tahun di Raudatul Athfal An-Nuur, Subang -Jawa Barat Permendikdikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD

Piaget, J.,& Inhelder,B. (1969).The Psychology of The Child .Basic Book

Pratiwi, R. (2021). Strategi Pembelajaran Efektif Pada Anak Usia Dini . Jurnal Edukasi, 5(3).

Santrock,J.(2018). Life-span development (17th ed). Mc Graw-Hill Education

Sarahaswati,L,(2019) Mengenal Keaksaraan di Taman Kanak-Kanak. Bandung : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Luar Biasa

Sari, D.R, Zainudin,M.,& Akbar,S (2021).Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 tahun . Jurnal Pendidikan : Teori , Penelitian , dan Pengembangan .5(11)1535

Sari,M.,& Wijaya,H.(2020). Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak . Jurnal Pendidikan Anak , 6(1).

Septikasari,R.&Farasandy ,2018. Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar Tarbiyah Al Awlad : Jurnal

Kependidikan Islam Tingkat Dasar ,8(2)

Slavin,R(2018) Educational Psychology :Theory and Practice . (12th ed.).Pearson Education

Suarsih (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Puzzle pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK. Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 7,52

Suryana, D.(2019) Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Berbagai Aspeknya . Prenadamedia Group

Saputri & Agusta, 2022. Mengembangkan Aspek Kognitif Anak menggunakan Model Problem Based Learning, Explicit Instruction dan Media Magic Box. Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini

Suyadi, 2019.Pendidikan Islam Anak Usia Dini dalam perspektif Neurosains: Robotik, Akademik, dan Saintifik. Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam 13(2),273-304

Suyanto, 2018. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana